

TEORÍA Y PRÁCTICA DEL CONCEPT ART

PROCESOS DE PREPRODUCCIÓN

Presentado por: Álvaro Hernández González
Dirigido por: Carlos Plasencia Climent

Trabajo Fin de Máster. Máster de Producción Artística
Facultad de Bellas Artes. Universidad Politécnica de Valencia



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SAN CARLES

TEORÍA Y PRÁCTICA DEL CONCEPT ART

Procesos de preproducción

ÁLVARO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ

Trabajo Final de Máster

Tutor: Carlos Plasencia

Tipología 4

Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica

Valencia, Julio 2016



Resumen

El proyecto *Teoría y Práctica del Concept Art. Procesos de Preproducción*, pretende ser un ejercicio de análisis y práctica en todo lo referente al *concept art* como proceso inicial de todo proyecto de narración visual. De esta forma, se lleva a cabo un estudio teórico de este tipo de arte así como de los principales artistas o referentes y técnicas utilizadas a través del tiempo hasta la actualidad. Todo esto, como pretexto para la consiguiente inmersión en una práctica, con el fin de realizar un estudio en primera persona de todo este proceso, conociendo así las ventajas e inconvenientes surgidos durante el transcurso del trabajo y reflejados a través de la explicación práctica y las conclusiones finales. Demostrando, además, los conocimientos obtenidos durante el Máster Universitario en Producción Artística y aplicadas a un proyecto de trabajo actual que podría llevarse a cabo de forma tanto independiente “*freelance*” como a nivel grupal (de equipo), en una empresa hoy en día.

Palabras clave:

Concept art, proceso de preproducción, práctica artística, idea, representación

Abstract

The project *Concept Art. Theory and Practice*. Preproduction Process aims to be an exercise in analysis and practice in all matters relating to the process of pre-production concept art. Thus, it carried out a theoretical study of this kind of art as well as major artists or references and techniques used through time to the present. All this, as a pretext for subsequent immersion in practice, in order to conduct a study in the first person of this process, so knowing the advantages and disadvantages encountered during the course of work and reflected through practical explanation and Last conclusions. Further demonstrating the qualities obtained during the "Master in Artistic Production" and applied to a current draft work could be done so much independent "freelance" as at the group level (team) in a business today day.

Key words:

Concept art, preproduction process, art practice, idea, representation

INDICE

INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS	5
PARTE I: DESARROLLO TEÓRICO	9
I.1 Desarrollo Conceptual	9
I.1.1 Introducción al concept art	9
I.1.2 El concept art en la industria	10
I.1.3 El artista de concepto	11
I.2 Estudio de Referentes	12
I.2.1 Artistas	12
I.2.2 Técnicas. Antes y hoy	18
PARTE II: PRÁCTICA ARTÍSTICA	19
II.1 Introducción a la práctica	19
II.2 Referente para trabajar	19
II.3 Proceso de documentación	28
II.4 Proceso de trabajado	31
II.4.1 Primeros bocetos. La creación de un universo	31
II.4.2 Escenarios y ambientación	37
II.4.2.1 Representación de la idea a partir de herramientas digitales 3D	72
II.4.3 Personajes	80
II.4.4 Objetos y elementos representativos	91
II.4.5 Créditos y presentación	96
CONCLUSIONES	103
FUENTES REFERENCIALES	105
Bibliografía	105
Webgrafía	107
Filmografía	108
ÍNDICE DE IMÁGENES	109

INTRODUCCIÓN. OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y CONTENIDOS

Teoría y Práctica del Concept Art. Procesos de Preproducción, es un proyecto desarrollado en el marco del Máster de Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia en el año académico 2015-2016. El presente trabajo, realizado por Álvaro Hernández González y dirigido por Carlos Plasencia Climent, es una propuesta de tipología 4 que plantea una producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica.

La motivación que me lleva a realizar este proyecto es la de profundizar en el mundo del *concept art*. No solo a nivel teórico, a partir del estudio de artistas y obras como referentes, sino, a través de la involucración de uno mismo en la práctica. Llevando a cabo, en la medida de lo posible, un proyecto de preproducción (en este caso, para una hipotética película) en todo lo referente al *concept art*. Entendiendo así mucho mejor lo que supone este proceso de trabajo, las ventajas y beneficios que transmite al proyecto y los inconvenientes o dificultades que pueden surgir.

Mi formación autodidacta en el campo del arte digital sustentado por mi aprendizaje de las artes plásticas en el Máster de Producción Artística, son los dos pilares principales por los cuales este proyecto ha sido posible. Así pues, ejerce gran influencia sobre mi proceso de trabajo, haciendo que me interese mucho más por la propia práctica y la involucración con el fin de aprender e investigar, que con el solo hecho de llevar a cabo una investigación teórica a partir de referentes de un modo mucho más superficial. Consiguiendo además una producción artística inédita necesaria para la cumplimentación del trabajo en referencia a la tipología escogida.

Para el desarrollo de la investigación teórica-práctica se plantearon los siguientes objetivos:

Objetivos:

- 1- Realizar una visión básica de entendimiento de lo que es y lo que supone el *concept art* para una producción

- 2- Realización de un proyecto que abarque en la medida de lo posible todo el planteamiento referente al Arte Conceptual necesario para la producción de una obra fílmica
- 3- Canalizar los conocimientos aprendidos durante el Máster de Producción Artística en un hipotético proyecto de producción previa a una película, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos durante el tiempo de aprendizaje en una práctica lo más próxima a la experiencia real.
- 4- Estudio y aprendizaje de las técnicas a través del trabajo de los artistas más representativos en referente al *concept art* y los procesos de preproducción
- 5- Involucración personal en un proyecto serio de *concept art*, tomando un tema narrativo como referente y trabajando únicamente en torno a él.
- 6- Mostrar y conseguir defender la idea creada a partir de una producción artística inédita en la que se muestre además los conocimientos adquiridos durante el Máster de Producción artística
- 7- Realización de un portfolio competitivo a partir del trabajo realizado con el fin de mostrar mi grado de trabajo a nivel proyectual
- 8- Así pues, el resultado de este trabajo, presentaría de una forma clara mis conocimientos aprendidos hasta ahora en lo referente a dibujo, pintura, arte plástico y digital, y referentes artísticos..., todo esto relacionado con asignaturas como Retrato Contemporáneo, Animación: De la idea a la pantalla, etc).

Metodología:

-Toma de contacto: Fundamentación teórica a partir de referentes del *concept art* en los diferentes medios.

-Proceso exhaustivo de documentación: Referente a la historia - entornos, personajes y características de estos, puntos de interés en la historia, etc.

Referente a la inspiración y documentación real - arquitectura, razas, espacios, etc.

-Bocetado de las ideas con el fin de buscar la identidad de los entornos y personajes.

-Proceso de realización de los diseños definitivos desglosando la historia y trabajando a partir de los puntos más importantes, buscando narrar a través de las imágenes.

Contenidos:

PARTE I: DESARROLLO TEÓRICO

Desarrollo conceptual

En esta parte del trabajo, se lleva a cabo un estudio a partir de la fundamentación teórica del *concept art*, seguido por una introducción a los conocimientos básicos que rodean a la práctica del mismo. Después se analiza la posición y labor del *concept art* en la industria, y para acabar, se presenta al artista de concepto como tal y los diferentes tipos que se pueden encontrar.

Estudio de referentes

Estudio de los artistas que han sido grades referentes en la práctica, así como las técnicas utilizadas a través de los años, por los mismos u otros de forma general. De esta manera, se analizan dichas técnicas empleadas tanto tradicionalmente como por medios digitales en la actualidad, con el fin de aprender de ellas y emplear en la parte práctica las más idóneas.

Parte II: PRÁCTICA ARTÍSTICA

Parte práctica.

Inmersión en una práctica de *concept art* con el fin de investigar en primera persona todo lo referente a este arte que ocupa una parte fundamental en el proceso de preproducción de un proyecto.

Durante esta parte, se expondrá todo el proceso de trabajo realizado paso a paso.

El proyecto en sí mismo constará de alrededor de 100 imágenes entre las cuales habrá bocetos, dibujos e ilustraciones con el fin de definir con la exactitud posible la idea trabajada a partir de la propuesta escogida.

Los puntos que guiarán esta parte serán:

Introducción a la práctica

Breve introducción básica con el fin de dejar clara la propuesta y los objetivos que se llevarán a cabo y se explicarán en los siguientes puntos paso a paso.

Referente para trabajar

Referente narrativo que tomar como base a modo de guión a partir del cual empezar a trabajar.

Búsqueda de un referente válido a partir del cual desarrollar todo el proceso creativo sin que quede insuficiente o demasiado extenso como para poderlo abarcar.

Proceso de documentación

Realización de un proceso de documentación exhaustivo, tanto en lo referente a la narración o guión base, como a todo aquello necesario para llevar a cabo la correcta representación de la idea.

Proceso de trabajado

- Primeros bocetos. La creación de un universo

Realización de bocetos previos con el fin de empezar a representar las ideas que evolucionarán hasta convertirse en el resultado final.

- Escenarios y ambientación

Tratamiento de los “Environment” y “Landscape” a partir de diferentes técnicas con el fin de proporcionar una documentación suficiente como para definir al completo el universo en que se trabajará

- o Representación de la idea a partir de herramientas digitales 3D
Representación de los escenarios a partir del programa 3D, Unreal Engine, con el objetivo de proporcionar una visión más clara de los entornos imaginados.

- Personajes

Creación de los personajes con el fin de crear una descripción básica de la personalidad a partir del dibujo y la representación gráfica.

- Objetos y elementos representativos

Diseño y realización de aquellos objetos y elementos que tengan gran importancia para la narración

- Créditos y presentación

Definir el tipo de créditos empleados y realización de imágenes con el fin de presentar la obra en su montaje.

PARTE I: DESARROLLO TEÓRICO

I.1 Desarrollo Conceptual

I.1.1 INTRODUCCIÓN AL CONCEPT ART

Cine, literatura, videojuegos... En infinidad de ocasiones nos hemos deleitado con películas y videojuegos de fantasía o ciencia ficción, los cuales presentan mundos imaginarios, personajes dispares y de lo más variado, escenarios imposibles o escenas que a ojos de cualquiera serían irreales. Todo esto se podría concretar en una idea común, “la creación de nuevos mundos”.

El ser humano nunca ha dejado de crear, logrando así historias y situaciones que solo podríamos vivir a través de los libros, las películas, la pintura, los videojuegos, etc. El desarrollo de todo esto tiene una historia previa que ha de ser escrita. A su vez esta historia, guarda elementos que deben ser descritos, tomando el dicho “una imagen vale más que mil palabras” aquí es donde nace el concept art.

Así pues, el concept art o arte de concepto, busca crear una idea del producto a través de una representación rápida que además sirva de guía para el desarrollo de la misma. Englobando primeros esbozos, ilustraciones de personajes, objetos y escenarios que vayan a ser tomados como referencia para llegar al aspecto visual final.¹

Designa así, el punto de partida de la creación de las artes visuales en general: cine, dibujo animado o videojuegos. Consiste en imaginar, bajo diversas formas (dibujos, infografías, maquetas, esculturas, etc.) las bases gráficas de la obra que preceden a su realización. No tratándose de imaginar un producto final de primeras, sino de buscar pistas estéticas.²

¹ DEL CERRO, D. *Concept art “Diseñando nuevos mundos”*, p. 25.

² FUNDACIÓN SUIZA PARA LA CULTURA PROHELVETICA. *Swiss Design In Holly-Wood*. Maison d’Alleurs, p. 18.

I.1.2 EL CONCEPT ART EN LA INDUSTRIA

A primera vista, el concept art es solo un paso más en una gran cadena de montaje, pero más allá, es toda una forma de arte en sí mismo. Tanto es así, que muchos productos, especialmente en el mercado de los videojuegos, utilizan sus concept art de diseño como modo de promoción del mismo. Tanto, que a veces, es complicado encontrar un juego donde los extras incluyan un apartado de animación o programación, pero no arte donde se muestren algunos diseños e ilustraciones de los artistas que trabajaron en el proyecto.³

El diseño conceptual/arte de concepto se sitúa a cargo de equipos de realizadores especializados en campos como la arquitectura, el arte o las técnicas, los cuales se encargaran de trabajar en las ideas que se integrarán en el aspecto visual de la obra. De este modo, se crea una entidad gráfica específica del universo desarrollado. El trabajo toma sentido cuando la obra es ambientada en mundos o tiempos distintos o remotos, generalmente en los campos de la ciencia ficción o fantasía, así como, en la creación de personajes antropomorfos.

Una vez finalizada esta labor, los diferentes miembros del departamento artístico del proyecto reinterpretan el trabajo del equipo de realizadores especializados o también llamados *generadores de ideas*. De esta forma, al finalizar el proceso, el resultado final puede llegar a diferir mucho de las primeras ideas que se desarrollaron en la creación de la obra en referencia a las primeras ideas.⁴

³ DEL CERRO, D. p. 25. *Op. Cit.* p. 9

⁴ FUNDACIÓN SUIZA PARA LA CULTURA PROHELVETICA p.18. *Op. Cit.* p. 9

I.1.3 EL ARTISTA DE CONCEPTO

El *concept art*, llevado a cabo por los equipos *generadores de ideas*, se encarga de trabajar en las primeras imágenes y cuanto más grande sea el proyecto, mayores serán estos equipos o más numerosos dentro de la propia empresa, los cuales se dividirán con el fin de tratar los diferentes puntos con los miembros mejor cualificados para cada tema.

Así pues, generalmente encontraremos artistas o grupos especializados en:

- Lo referente a escenarios. (*Environment* o *Landscape*)
- Armas
- Objetos
- Vestuario
- Personajes
- Etc

Incluso dentro de estos podremos encontrar subgrupos como por ejemplo:

- Armas
 - Medievales
 - Según culturas
 - Presente
 - Futuro
 - Etc

En ocasiones, el propio artista de concepto deberá ser una persona conocedora ya de antemano (en ocasiones experto) o que lleve a cabo un proceso de documentación previo para entender la base y mostrar de una forma realista y válida aquello que ha de crear. De modo que si pretende llevar a cabo el diseño del vestuario de una época determinada, deberá conocer las costumbres de vestir, las normativas de la época en relación a la estética con el fin de no crear una burda imitación o confundir rasgos con otros muy distintos y que podrían acabar poniendo en evidencia el trabajo de todo el equipo en el resultado final mostrado al público y a la crítica.

I.2 Estudio de Referentes

I.2.1 ARTISTAS

H.R. Giger:

Hans Ruedi Giger nace en Coire (Suiza) en 1940. Estudia diseño industrial en Zúrich y a partir de ahí expone pinturas y dibujos marcados por un oscuro estilo.

A principios de los setenta empieza a pintar con aerógrafo grandes cuadros dimensionales y con ambientes opresivos, utilizando para trabajar, motivos repetitivos y negrura. Con este trabajo, H.R. Giger consigue crear un universo original, en el cual lo mecánico y lo orgánico se unen.

Sus trabajos para carteles y discos hacen crecer su popularidad en el medio artístico contemporáneo y la cultura popular. En el año 1975, crea numerosos esbozos para la adaptación cinematográfica de Dune proyectada por Alejandro Jodorowsky, pero la película no llega a ser realizada. No obstante, tiempo después, sería solicitado para diseñar la criatura y algunos de los decorados de la película Alien de Ridley Scott, del año 1979.



Figura 1 : Imagen de la portada de la película Alien (1979)

Tan buen resultado obtuvo en esta producción que es premiado con el Oscar a los efectos especiales en 1980.⁵

A partir de aquí, Giger trabajaría en varios proyectos tanto cinematográficos, como videolúdicos. Convirtiéndose en un referente y uno de los personajes más destacados en el arte fantástico del siglo XX.⁶



Figura 2 : Extracto del trabajo de H.R. Giger para la producción Alien.

⁵ H.R.Giger. *H.R.Giger*, <<http://www.hrgiger.com/>>

⁶ FUNDACIÓN SUIZA PARA LA CULTURA PROHELVETICA p. 27, 28, 29 y 30. *Op. Cit.* p. 9

John Howe:

Natural de la Columbia Británica (Canadá), nacido en el año 1957. Desde temprana edad muestra una fascinación por el universo de los *comic books* americanos y los trabajos realizados por el artista Frank Frazetta. Viaja a Europa en 1977 para empezar su formación como estudiante en la École des Arts Décoratifs de Strabourg y acaba llegando a Suiza en 1981 para participar en el proyecto de dibujo animado *Supersaxo*, de Etienne Delessert. A partir de ahí, se establece en Neuchatel en el año 1985, donde trabajará como ilustrador independiente.

Sus trabajos generalmente se centran en libros para niños, cuentos y leyendas, ciencia ficción y fantasía.



Figura 3: Extracto del trabajo de John Howe para TLOTF

Sin embargo, si hay algo realmente representativo en la obra del artista, son sus célebres representaciones de la obra de J. R. R. Tolkien (*The Lord of the Rings*). Quien, junto a Alan Lee, fue uno de los ilustradores escogidos por Peter Jackson para la realización del diseño gráfico de la célebre trilogía para el cine (2001-2003). La cual obtuvo diecisiete Óscar, entre los cuales destaca, el de la dirección artística.⁷

⁷ *Ibid.* p. 31, 32, 33 y 34.

Alan Lee:

Nacido en 1947 en la ciudad de Middlesex (Inglaterra), Alan Lee estudió en el Ealing Art College, conocida como una de las escuelas de arte más prestigiosas de Londres. Comenzó su carrera en los años setenta y se trasladó a la ciudad de Dartmoor, donde tres años después (en 1978), publicó su primer trabajo relevante.

Ilustró el libro *Faeries* y diversas obras de ficción, además de arte comercial y publicitario, como la ilustración que realizó en 1971 para una edición de *La Importancia de Llamarse Ernesto*, de Oscar Wilde.

Es conocido mundialmente por ser (junto a John Howe) uno de los principales ilustradores de la obra de J. R. R. Tolkien y haber participado como diseñador conceptual en la trilogía de *El Señor de los Anillos*, dirigida por Peter Jackson en los años 2001, 2002 y 2003.⁸

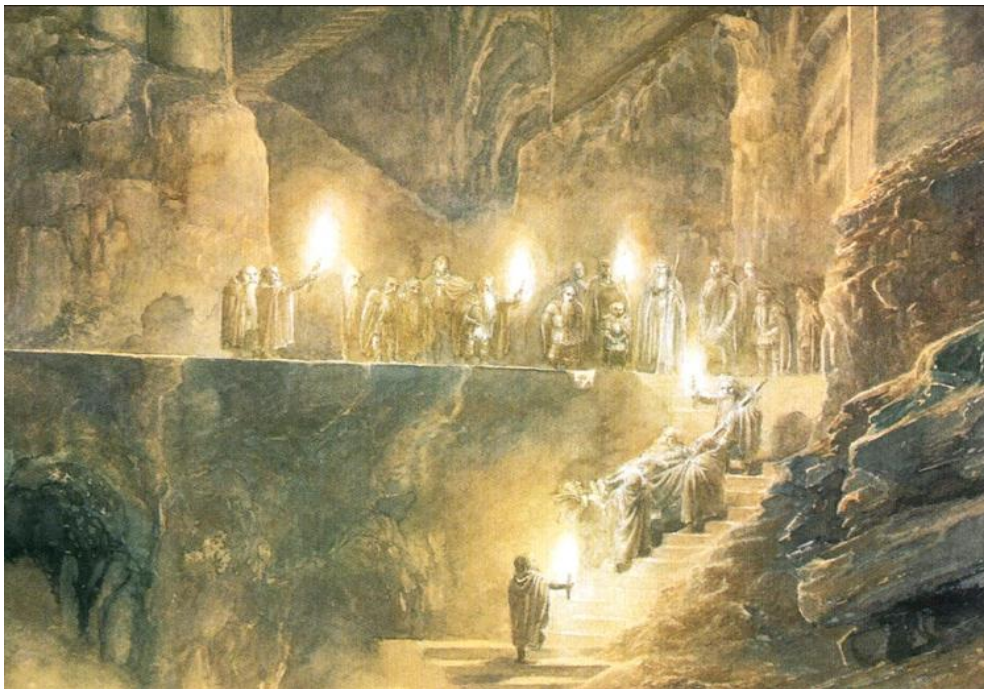


Figura 4: Extracto del trabajo de Alan Lee

⁸ SOCIEDAD TOLKIEN ESPAÑOLA. *El anillo único.com*,
<<http://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/alan-lee/>>

Donglu Yu y Martin Deschambault:

Artistas especializados en la producción de concept art para marcas como Ubisoft (en el campo de los videojuegos) o Warner Bros (en el cine).⁹

Ambos, claros representantes de la pintura digital en la actualidad, han participado en proyectos de gran importancia como la saga *Assassin's Creed*, la cual actualmente consta de más de diez títulos jugables, así como libros y todo tipo de *merchandising*.

Tan importante es el trabajo de ambos que lo que en un inicio está destinado a ser trabajos de diseño conceptual para la producción, acaba convirtiéndose en un producto final, el cual será utilizado para la decoración de interfaces del juego, publicidad, o productos para comercio.

A continuación se presentan trabajos de ambos:



Figuras 5 y 6 : Trabajos de Donglu Yu y Martin Deschambault para la marca Ubisoft

⁹ BALLISTIQU DIGITAL Inc. *ArtStation*, <artstation.com >

“ El futuro gastado de Scott se convirtió rápidamente en el nuevo estándar de la ciencia ficción. Sus interiores claustrofóbicos, su vestuario y su estilo crudo fueron el sello de toda una generación de cineastas, ejecutivos de publicidad dibujantes de cómic y diseñadores de videojuegos, Giger tendría a partir de entonces una relación compleja con la franquicia de Alien. Su nombre y característica criatura siempre estarían presentes...”¹⁰

- MARK SALISBURY

¹⁰ [sic] SALISBURY, M. *Alien: El archivo*, p.21.

I.2.2 TÉCNICAS. ANTES Y HOY

En sus inicios, el concept art se llevaba a cabo exclusivamente de forma manual, sobre papel, lienzo tela (representación gráfica) o a través de la escultura, barro, masilla...

No obstante, con el paso del tiempo y la modernización de las técnicas, hoy en día mucha de la productividad se lleva a cabo también por medios digitales, así pues, este modo de hacer ha ido evolucionando y perfeccionándose hasta convertirse en una disciplina con un nivel de trabajo muy alto. Además, con el gran salto tecnológico, los avances gráficos de los motores y consolas, el correcto diseño de los escenarios, entornos y luces se ha vuelto cada vez más necesario.¹¹

El lápiz, el aerógrafo de (H.R. Giger), el soporte digital en la actualidad... Las técnicas utilizadas han ido variando continuamente, tanto para convertirse y reforzar la seña de identidad del artista como para mejorar la productividad del trabajo.

Actualmente todas estas técnicas disponibles son utilizadas con total libertad, unas más que otras, por unos y por otros. La selección del medio, se encuentra principalmente anclado al gusto del propio artista por el método de trabajo y el resultado.

De esta forma, hoy en día, se pueden encontrar tanto artistas que trabajen preferiblemente técnicas tradicionales, como otros que prefieran el soporte digital, incluso otros, que trabajen en ambos, con el fin de conseguir un resultado más completo o personal.

¹¹ DEL CERRO, D. p. 25. *Op. Cit.* p. 9.

PARTE II: PRÁCTICA ARTÍSTICA

II.1 Introducción a la práctica

Una vez estudiada y conocida la teoría así como todo aquello que gira en torno al *concept art* (qué es, cual es su función, cuáles han sido y son los artistas más representativos, las técnicas utilizadas, etc) quedaba llevar a cabo una inmersión directa en este mundo con el fin de entender e investigar, las ventajas e inconvenientes que podían surgir, las dificultades técnicas, etc. Y esto solo podría llevarse a cabo a partir de la práctica.

El objetivo fue, la realización de una práctica basada en la producción de *concept art* a partir de una narración o guión, con el fin de imaginar, definir y mostrar una solución visual que funcione y pueda defender la idea creada por el artista para ese marco. Llevando a cabo una labor, lo más cercana posible a la que realizaría un artista de concepto para una productora y en ocasiones llegando a asumir roles de productor o director con el fin de conseguir un resultado válido a la propuesta creada.

II.2 Referente para trabajar

Inicialmente se barajaron varios referentes posibles, los cuales iban desde readaptaciones de obras literarias al cine o películas ya realizadas (*remake*) así como, posibles nuevas entregas o continuaciones, hasta la adaptación al cine de un relato corto propio. Pasando por, la realización de nuevas entregas o capítulos para juegos conocidos y libros de arte de obras ya realizadas, algunos de los cuales fueron:

Adaptaciones literarias:

- *Remake* de *La guerra de los mundos* a partir del relato de Orson Welles y su representación de la obra en la radio en el año 1938.
- *Las mil y una noches*. Creación de un universo a partir de las historias de las mil y una noches en el que situar una historia

- *Tintín*. Realización de los escenarios y personajes a partir de las viñetas del cómic para conseguir una visión adaptada a la película de animación *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* de Steven Spielberg

Obra propia:

- Adaptación al cine de un relato propio situado en el siglo XVIII con tres personajes principales y escenarios interiores (edificios y barcos) y exteriores (tierra y mar)

Cine:

- Realización de una nueva entrega para la saga *Mad Max* utilizando como guión o narración base, una de las tres primeras películas y readaptada a partir de la nueva visión presentada por George Miller en *Mad Max: Fury road* (2015)

Videojuegos:

- Nueva entrega para la saga *Assassin's Creed*

La elección fue un proceso difícil, ya que todas las opciones presentaban ventajas e inconvenientes, virtudes y fallos. La idea clara se presentó al meditar y trabajar en torno a la idea de trabajar a partir de un guión "corto" con el fin de facilitar y poder definir mejor el proyecto y algo que no fuese de creación propia (relato personal), con el fin de acercarme más a la visión personal de un artista de concepto a quien encargan la preproducción de una obra. La cual deberá entender, interpretar, meditar y resolver de la mejor manera que pueda. Basándome en estas premisas, recordé un tema que me interesaba y que visualmente podría dar mucho juego e infinidad de propuestas en su totalidad, este fue *Las mil y una noches*, aunque más concretamente *La historia de Aladino y lámpara mágica*.

La historia de Aladino y lámpara mágica presentaba un relato corto del cual se habían realizado muchas adaptaciones al cine, algunas de larga duración y otras más cortas, lo cual quería decir, que podía realizar el trabajo extendiéndome a gran escala o trabajar de una forma más simple, usando la narración como un acordeón, extendiendo o recogiendo.

Pero si hubo algo que demostró que realmente fue la razón más acertada a la hora de elegir este relato, fue durante la lectura del mismo, cuando se presentó la confusión al describir un joven de tez jazmín habitante de la China antigua.

Esto se debe a que, aunque se considera un cuento árabe debido a su fuente, o porque fue incluido en *Las mil y una noches*, los personajes de la historia no son árabes ni persas, sino más bien del Lejano Oriente. Ya que, el cuento, como otros recogidos en *Las mil y una noches*, se sitúa en China, lo cual probablemente sea sólo una licencia literaria para situarlo en un lugar lejano, ya que por lo demás, la acción transcurre en un escenario totalmente islámico donde la mayoría de gente es musulmana. Además, no se menciona a budistas ni confucionistas, todo el mundo en este país del Lejano Oriente lleva nombres árabes y su rey se asemeja más a un gobernante árabe que a un emperador chino. Así pues, el país de la historia era un lugar lejano definitivamente oriental.¹² Algo muy alejado de la visión común realizada a partir de la adaptación de este clásico en campos como el cine, la televisión, los libros o los videojuegos.

En un comienzo, este dato se presentó como una complicación, ya que suponía una confusión en relación a que visión debía darle a la narración. Partiendo de la idea, de trabajar a partir del relato original desde cero, sin tener en cuenta para nada todas las adaptaciones e imágenes realizadas que conocía. Sin embargo, no tardó en convertirse en una ventaja, llegando a plantear la idea de “¿para qué realizar un proyecto de concept art volviendo a mostrar algo tan trabajado y representado, cuando el objetivo de este proceso era el de presentar una idea nueva, personal y única como tal?” de esta forma, descubrí una nueva visión del relato que valía realmente la pena mostrar.

La nueva idea presentaría un nuevo universo, un nuevo marco en el que situar la historia, un lugar único y mágico en el que guardar toda esa magia y grandiosidad que encierra en su interior *La historia de Aladino y la lámpara mágica*.

La narración original como tal presentaba además muchas más variantes que la historia que estamos acostumbrados a ver en las adaptaciones al cine, como por ejemplo, no había un único objeto mágico, sino dos (haciendo referencia a la lámpara y el anillo, como ya se verá más adelante), en cada uno de los cuales se encontraba un genio. Por lo general, la narración original se conservó, dado que presentaba esa variante constante que resolvía mejor el proceso creativo del proyecto. Lo único que se cambió fue (tomando roles de director con el fin de conseguir un mejor resultado) el final, ya que en la historia original presentaba un final más plano con el objetivo de ser hilado a la siguiente historia, cuando el objetivo para un resultado fílmico busca más un hilo narrativo en aumento que finalizase con una escena que diese mucho más juego.

¹² BIBLIOTECAS ZONA F. *Calameo. Los Mil Relatos*,

</http://es.calameo.com/books/00175777079f3c4e77be1/>, [consulta 16 de junio 2016].

Resumen propio de la historia con las adaptaciones para su producción:

Aladino, era un joven pobre que vivía con su madre en una humilde casa. No tenía hermanos y su padre había muerto hacía años. A Aladino no le gustaba trabajar, así que se pasaba el día en la calle, con sus compañeros de pillería. Un día, un anciano llegó a la ciudad, y a través de los que allí vivían se informó sobre Aladino y los que se encontraban en su círculo. Al poco, cuando supo suficiente, se acercó a él y mostrando gran cariño le confesó que se trataba de un hermano de su padre y que deseaba verlo, pero Aladino le confesó que su padre ya había muerto, y que ya solo vivían él y su madre en la casa que un día compartían los tres.

El anciano apenado y sorprendido por la noticia, pidió a Aladino ir a su casa, con el fin de bendecir el hogar que un día veló su hermano y dar el pésame a la viuda de este.

Y así hizo Aladino, y llevó al hombre hasta a su casa.

Una vez allí, el anciano demostró ser un hombre de saber y con ganancias. Ayudó con dinero, facilitando así comida a Aladino y su madre y prometiendo que durante los próximos días se llevaría al joven a conseguir un trabajo digno como comerciante en el lugar.

Y así sucedió. Durante los días venideros, el anciano se ganó la confianza de Aladino y de la madre de este.

Un día, los dos, guiados por los pasos del anciano salieron de la ciudad, caminaron atravesando los bosques, las montañas y los desiertos, hasta encontrar las montañas de rocas, caminaron tanto que llegaron hasta los confines del reino y una vez allí se detuvieron, Aladino agotado por la fatiga del largo camino y el anciano satisfecho de haber llegado. Situándose allí donde las montañas de rocas crean un valle, mandó al joven encender una hoguera, luego saco una bolsita de su vestido, y de ella extrajo unos polvos que arrojó al fuego. De pronto, por obra de la magia y ninguna otra razón, un pedazo de tierra que había a sus pies se apartó y bajó está apareció una puerta con un asa dorada. Al ver esto, Aladino se asustó e intentó echar a correr, pero poco le duro esta idea, porque el anciano, con una fuerza mayor a la que había mostrado hasta el momento, sujetó al joven y le dijo que no iría a ninguna parte.

Entonces, le explicó que el tenía una razón de estar ahí, por la cual lo había traído, y es que bajo ese suelo se encontraba un tesoro que por ley estaba a su nombre. Le dijo, que para llegar hasta él debía seguir los siguientes pasos si no quería morir en el intento:

En primer lugar, cuando bajara encontraría una bóveda con tres salas. La primera de ellas con cuatro ollas de oro líquido, la segunda con cuatro ollas de plata y la tercera con cuatro ollas de dinares, las cuales no debería tocar si no quería convertirse en piedra.

Tras estas salas, encontraría un gran jardín con árboles de los que crecerían frutos brillantes de infinitud de colores, los cuales tampoco debería tocar. Al final de este jardín llegaría a una escalera que debería tomar y la cual te llevaría a una terraza, donde encontraría una lámpara de aceite, que debería apagar y guardarse con cuidado. Una vez hubiera hecho todo esto, podría volver al jardín y tomar cantos frutos quisiera, a través de nuevo las tres salas y regresar al exterior, donde el anciano lo esperaría para volver a casa.

Aladino, sentía miedo todavía, al ver esto, el anciano le dio un anillo con la promesa de que este lo protegería de todo problema.

El joven bajó las escaleras e hizo todo como le habían mandado. Pero cuando se encontraba a punto de salir, el anciano le apresuró a sacar la lámpara que llevaba consigo, Aladino la había guardado tan bien junto a los frutos, que no podía sacarla sin tirar todo al suelo y dejarlo caer por las escaleras, así que dijo al hombre que esperase un momento a que saliese y se la daría. Pero el anciano interpretó el gesto de Aladino como una trampa, enfureció y cerró la puerta empleando de nuevo la magia como había hecho para abrirla.

Aladino entristeció y gritó que le daría la lámpara, pero no hubo respuesta. Así que bajo las escaleras, encontró un sitio en el que sentarse y lloró sin consuelo.

Apenado y congelado por el frío que procedía del lugar se frotó las manos, y en este gesto (sin saber que la causa fue el frotamiento del anillo) apareció del anillo que el anciano le había dado, un gran genio que se mostró como su siervo para cuanto necesitase –Pide lo que desees, amo, y tuyo será–

Aladino simplemente pidió salir del lugar y cuando quiso darse cuenta, se encontraba fuera, bajo el cielo que traía la noche.

Volvió a casa y contó lo sucedido a su madre, acusando al anciano, ciertamente, de no solo no ser su tío, sino de haberse aprovechado de él y casi abandonarlo a su suerte.

Al día siguiente, limpiando la lámpara con el fin de venderla en el mercado para conseguir algo de comer (ni Aladino ni su madre sabían que los frutos que había traído realmente eran gemas, el joven solo los había cogido porque no había visto nunca nada similar, y simplemente creía que eran piedras brillantes que podría regalar a sus amigos, así que ellos creían seguir siendo

tan pobres como siempre) la madre de Aladino frotó la lámpara, y sin ella saberlo, igual que había ocurrido con el genio del anillo, apareció un gran ser antiguo que del mismo modo les ofreció cuantos deseos quisieran.

De modo que Aladino y su madre pidieron comida. Y unas bandejas de oro llenas de comida aparecieron.

Los días pasaron y una mañana que Aladino fue al mercado, la guardia real apareció informando de que la princesa Badrulbudur atravesaría las calles de la ciudad para llegar hasta los baños, y que como ya era bien sabido, quien la mirase sería detenido y solo encontraría la muerte por esta falta de respeto.

Aladino, intrigado, se escondió con el fin de ver a la princesa, mientras toda la gente huía a esconderse en sus casas. Y cuando todo el mundo hubo desaparecido, la princesa llegó acompañada por sus criados. Fue entonces, cuando Aladino cuidadosamente la buscó con la mirada y en el mismo momento de verla ella también lo encontró, pero en lugar de delatarlo, sonrió.

Volvió a casa y le contó a su madre lo sucedido, y le dijo que deseaba casarse con la hija del sultán. Pero su madre le respondió, que ¿cómo iba una princesa, a casarse con un pobre como él? Y Aladino contestó: - irás a ver al sultán y le ofrecerás como regalo unos cuantos frutos de los que me llevé del jardín puesto que seguro, nunca habrá visto nada igual. Una vez hayas hecho esto le expondrás mis deseos-

Esa misma noche, Aladino frotó la lámpara y pidió ver a la princesa de nuevo con el fin de exponerle en persona sus deseos. El joven apareció junto a la princesa quien sorprendida por la extraña aparición preguntó si se trataba de magia, pero no le contó nada acerca de la lámpara, ya que el tiempo del que disponían era muy escaso. Aladino confesó su amor a la princesa, y esta le correspondió, pero entristecida confesó que iba a ser prometida al hijo del consejero aun sin ella desearlo. Así que el joven le prometió buscar una solución

Al día siguiente, la madre del joven marchó a palacio y habló con el sultán. El sultán que realmente era un buen hombre quedó impresionado por el regalo, pero confesó que su hija (como Aladino ya sabía) había sido prometida al hijo de su consejero (algo que la princesa no deseaba) y que solo denegaría esta petición si Aladino se presentaba en palacio demostrando su posición y poder, con todo aquello que él pidiese.

Cuando Aladino se enteró de la propuesta, conjuró al ser de la lámpara y le pidió todo lo necesario para ir a ver al sultán, cientos de siervos, animales de lugares lejanos, riquezas desconocidas, etc.

Al presentarse en palacio con todo aquello, el sultán, maravillado una vez más, aceptó y le dio la oportunidad de casarse con su hija allí mismo, no obstante, Aladino contento al fin expuso sus deseos de casarse tras la construcción de un palacio en el que vivir juntos. Y el sultán, maravillado por la propuesta, aceptó.

Aladino invocó al ser de la lámpara y creó un palacio gigantesco al lado del que tenía el sultán, todo en una sola noche.

Al día siguiente fue a ver a la princesa y ambos se volvieron a encontrar. La hija del sultán recibió al joven al que ya amaba y aceptó entregar su mano en matrimonio. Pero fue entonces cuando una guerra estalló en las lejanías del reino, y Aladino prometió que acudiría siendo su deber ahora que pertenecería a la familia real y que cuando la guerra hubiera terminado, se casarían.

Aladino marchó así a la guerra dejando a la princesa y a la lámpara en el nuevo palacio a salvo (claro sin antes, haber pedido el deseo de obtener la victoria en la batalla)

Un día, cuando Aladino estaba en la guerra, el anciano que una vez se había hecho pasar por su tío volvió a la ciudad. Esta vez, disfrazado de pobre y con un montón de lámparas viejas que decía cambiar por nuevas. Llegó así a palacio, y cuando la princesa vio a este loco mercader que cambiaba lámparas viejas por nuevas decidió cambiar la lámpara vieja que Aladino había dejado en sus aposentos por una nueva, con el fin de dar una sorpresa a su amado.

Así pues, bajó a cambiarla, y cuando el anciano vio la lámpara la garró y echó a correr, sabiendo que era esa la auténtica. Cuando se hubo alejado suficiente, invocó al ser que en ella aguardaba y comenzó su venganza contra Aladino.

Lo primero que hizo fue arrancar del suelo el palacio de Aladino en el que la princesa se encontraba y llevarlo a tierras lejanas donde su intención sería vivir con la princesa secuestrada.

Fue entonces, cuando el sultán miró por la ventana y vio que el palacio ya no se encontraba, así como su hija y pensando que Aladino era un brujo, mandó a la guardia traerlo del frente y ejecutarlo por la traición.

Dos días después Aladino fue llevado ante el sultán, el cual le pidió explicaciones. El joven no sabía que podía haber sucedido, pero prometió que encontraría la princesa y la traería de vuelta junto a su palacio, y como el sultán no tenía otra esperanza para volver a ver a su hija, aceptó.

Aladino no sabiendo que hacer sin la lámpara y nervioso, volvió a frotar sus manos y con ellas el anillo, volviendo a invocar al antiguo genio que una vez lo sacó de aquella milenaria bóveda. Entonces lo entendió todo, y se apresuró a pedirle que le llevara donde fuera que estuviese su palacio y su amada, y en un abrir y cerrar de ojos apareció en sus aposentos junto a esta. Una vez allí puso a salvo a la princesa a quien le contó todo lo sucedido con la lámpara y el anciano brujo que la había llevado allí para hacerla su esposa contra su voluntad y quitarle a Aladino lo que más apreciaba.

El joven entonces fue a encontrarse con el anciano a la sala principal del palacio para acabar con todo aquello y desapoderarlo de la lámpara.

Cuando se encontraron, el brujo invocó al ser de la lámpara para hacer cuanto quisiera con el joven, pero Aladino, a su vez invocó al genio del anillo y ambos pidieron el mal del otro y la protección de uno mismo, iniciando así un combate por sus vidas entre el bien y el mal.

El combate apoteósico entre los titanes mágicos que protegían a sus dueños causó grandes estragos en el palacio, que empezaron a producir derrumbamientos. Aladino entonces corrió dejando atrás al brujo que fue sepultado por una de las columnas de la sala y fue a encontrarse con la princesa.

El palacio se venía abajo y debían huir, entonces, abajo la voz del genio gritó en el combate – amo, aun te oigo!- así que Aladino formuló por fin, su último deseo que fue: -Llévanos a casa- y bajo sus pies, una alfombra los levantó en el aire levitando y los sacó por la ventana alejándolos del lugar mientras el gran palacio se derrumbaba. Entonces Aladino entendió el poder de la magia, y decidió alejar todo ese poder indomable del hombre, de modo que se quitó el anillo de su dedo, y lo arrojó abajo, cayendo con el palacio que se derrumbaba y enterraba consigo la magia de los seres y la maldad del hombre brujo.

Aladino y la princesa volvieron a casa. El sultán perdonó al joven y lo acogió como un hijo. Ambos se casaron y Aladino puso su anillo de matrimonio donde una vez se encontró el del genio.¹³

Una vez terminada de lectura y adaptación de la obra al proyecto, se llevó a cabo un desglose de la narración con el fin de encontrar los momentos más importantes del hilo argumental con el fin de tomarlos como referente para realizar algunas de las ilustraciones.

Momentos clave de la narración:

- Inicio/Introducción. Calles de la ciudad.
- Llegada del brujo y presentación a Aladino
- Camino por el desierto.
- Visita a las salas de la lámpara.
- Activación del anillo.
- Activación de la lámpara.
- Hija del sultán.
- Palacio del sultán.
- Palacio de Aladino.
- Regreso del brujo.
- Conflicto final.
- Desenlace.

¹³ Adaptación personal, para los fines del proyecto, del relato original *La historia de Aladino y la lámpara mágica*, recogido en el libro *Las mil y una noches*

II.3 Proceso de documentación

Durante el primer proceso de documentación, se llevó a cabo una lectura previa del texto original *La historia de Aladino y la lámpara mágica*. En este proceso de documentación se recogió información sobre los personajes y entornos, a la vez que se buscaba una solución al marco en el que acoger la historia, debatiendo si ubicar la historia a partir de las descripciones de los personajes o las de los entornos narrados (personajes árabes en un lugar de la propio de la china).

El siguiente proceso de meditación, llevó a una conclusión interesante que sería la siguiente: Dado que la historia era conocida y el objetivo como artista conceptual en este trabajo era el de crear una visión nueva, única y que de cierto atractivo al proyecto, alejándolo de copias o representaciones de “lo ya visto”. Utilizaría este problema¹⁴ como inspiración para crear una nueva visión de los espacios, buscando una fusión de las culturas y uniendo en un equilibrio la arquitectura de Siria, Irán (Persia) y China. Tomando estas como documentación para crear un lugar único que recuerde el estilo de la antigüedad y los espacios en los que ubicaríamos la historia de Aladino pero en un lugar nuevo y desconocido hasta ahora, además, esta posibilidad daría más juego a la creación artística del lugar que sería única del artista de concepto. Así pues, el proceso de documentación comenzó con la intención de llevar a cabo un conocimiento básico y representación de la arquitectura y decoración principal de las diferentes civilizaciones.

Seguidamente se muestran algunos del los primeros bocetos realizados con el fin de entender y empezar a conocer los diferentes estilos arquitectónicos y decorativos de las diferentes civilizaciones.

¹⁴ Haciendo referencia a la complicación de situación espacial de la obra (personajes con rasgos y espacios propios de china con costumbres y una visión social más propia del mundo árabe.



Figura 7 : Estudio de arquitectura y decoración típica de Irán.

El objetivo del momento era adoptar un reconocimiento de las formas y similitudes entre los diferentes estilos con la intención de buscar puntos de unión con el fin de realizar creaciones que no quedasen extrañas y realizadas de forma aleatoria. Además se llevó a cabo un tipo de técnica de dibujo en referencia a las texturas, el carácter de la construcción o el estilo de la decoración.

Nótese pues, que la solución gráfica de Siria busca mostrar una solución mucho más polvorienta y rocosa, mientras que la de Irán busca la limpieza y el color o la luz y el volumen de sus cúpulas. La de china por otra parte, se centra en el detalle de las decoraciones dotando a la construcción de un aspecto milenario.



Figura 8: Estudio de arquitectura y decoración típica de Siria.

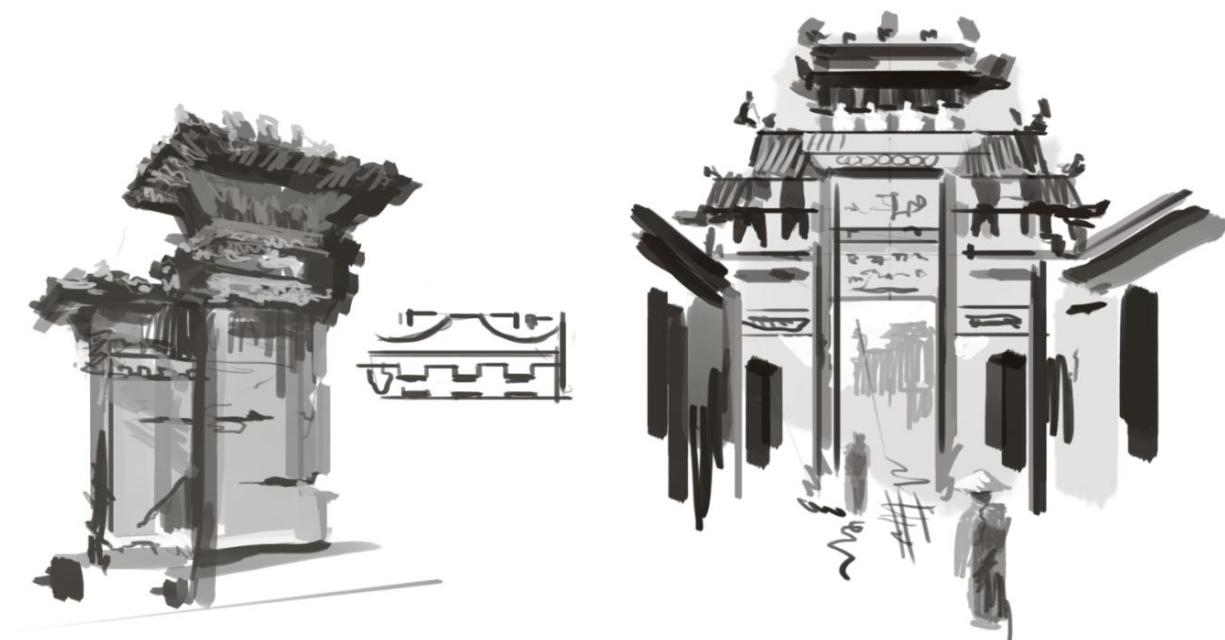


Figura 9: Estudio de arquitectura y decoración típica de China

II.4 Proceso de trabajado

II.4.1 PRIMEROS BOCETOS. LA CREACIÓN DE UN UNIVERSO

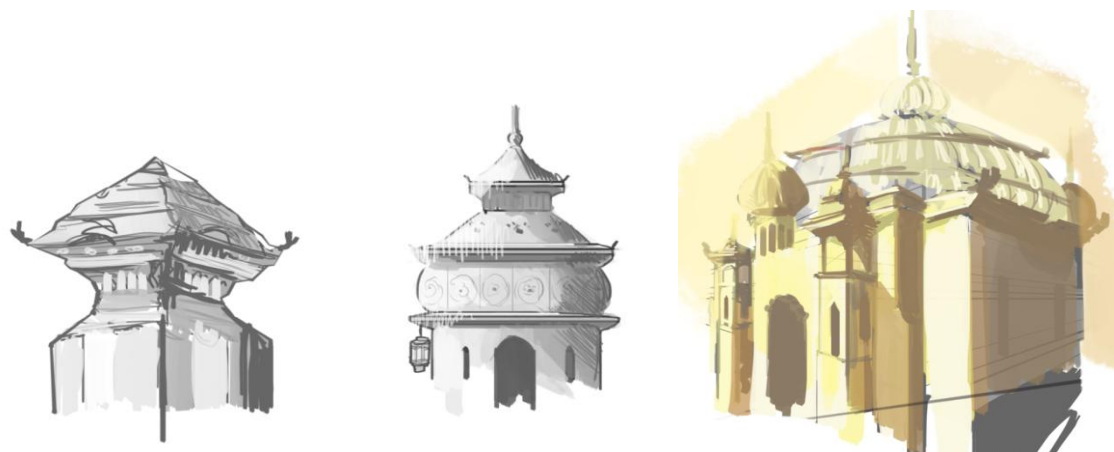
Una vez realizados los estudios de las construcciones reales era el momento de realizar una lluvia de ideas en forma de bocetos con el fin de buscar la mejor solución visual para la nueva decoración.

Los primeros bocetos realizados para el proyecto muestran una unión de los diferentes estilos de arquitectura y una ligera aproximación a los espacios que los rodearían.

La unión de las cúpulas iraníes con los acabados de la cultura china son apreciables, sin embargo todavía quedaba mucho trabajo en dar veracidad a la construcción más allá de que se tratase de un escenario de fantasía.



Figura 10: Bocetos realizados con el fin de dar con un estilo arquitectónico único.



Figuras 11, 12 y 13: Bocetos realizados con el fin de dar con un estilo arquitectónico único.

Las técnicas utilizadas para la realización de los bocetos y la búsqueda de un carácter único para estos entornos fue variando. Empezando con dibujos y uniéndose poco a poco a técnicas como el collage, que junto al dibujo consiguen crear un equilibrio y un grado de realidad mayor, a la vez que permite una producción más veloz, con el fin de realizar muchas pruebas y dar con el mejor resultado entre todos los posibles.

Actualmente, la fotografía se encuentra muy ligada a la producción del *concept art*, ya que gracias a las nuevas tecnologías no es difícil unir una imagen al dibujo, buscando así, aplicar texturas o elementos de una forma más realista.

La técnica de trabajar con *collage* de imágenes y dibujo, se puede ver actualmente en muchos de los trabajos de concept art especialmente en lo referente al entorno, mejorando así la creación de escenarios en tiempo, representación y veracidad. Esta técnica propia de los medios digitales, es actualmente llevada a cabo por muchos artistas, algunos de ellos utilizándola con un resultado más mimético (Fernando Acosta)¹⁵, buscando aportar esencialmente texturas y otros con un resultado más llamativo en lo referente al uso de la fotografía (Donglu Yu)¹⁶, pero que transmite toda esa atmósfera, llegando a conseguir en ocasiones entornos llenos de vida en los que no es difícil captar las sensaciones que busca transmitir.

¹⁵ ACOSTA, F. *Fernando Acosta*, < <http://www.facosta.com/>>

¹⁶ DONGLU YU. *ArtStation Donglu Yu*, < <https://www.artstation.com/artist/donglu>>



Figura 14 : Fernando Acosta trabajando para el proyecto AC. Syndicate.



Figura 15: Donglu Yu trabajando para el proyecto FARCRY 4.

Dado que la visita y realización de fotografías propias de los escenarios originales era una tarea imposible ya que para ello se debían realizar viajes a los diferentes lugares y esto presentaba un problema tanto de dinero como de tiempo, para la realización de los bocetos mediante collage y dibujo así como para la posterior producción de las ilustraciones definitivas se emplearon imágenes de la web o de paquetes de imágenes libres de derechos. Como por

ejemplo, el obtenido a partir de un artículo en la revista Imagine FX¹⁷, en el cual, un usuario de la misma presentaba la siguiente cuestión: <¿How can I quickly create an interesting environment for concept purposes?>¹⁸

La respuesta deja claramente presente la posición e importancia de la fotografía en el mundo de la ilustración digital.

<Art director often ask me to mock up something quick to establish an overall direction for a scene. For this I'll use photos and matte painting techniques to comp a scene together. It's mucho faster than simply painting everything from scratch.... Here I'm using an image from Noah Bradley's free New Zealand reference pack (www.noahbradley.deviantart.com)>^{19 20}. De esta forma, el artista explica que para mostrar su idea de una forma rápida y resultante, emplea la utilización de imágenes y las técnicas de *matte painting* (una técnica digital que nos permite crear cualquier tipo de escenario que imaginemos a partir de fotografías e ilustración y la correcta mezcla de éstas, para obtener resultados realistas con un nivel de detalle abrumador²¹), facilitando además un ejemplo visual y una dirección en la que descargar un pack de imágenes con licencia *Creative Commons* que suele utilizar para sus representaciones.

A continuación, se muestran algunas de las muchas imágenes empleadas y su utilización por medio de la técnica del collage para crear los primeros bocetos de espacios. Buscando una estética y formas básicas que ir trabajando a partir de las reales para más adelante acabar de definir la propuesta.

¹⁷ Revista mensual que presenta artículos relacionados con el mundo del arte referente al cine o los videojuegos tanto en medio digital como tradicional.

¹⁸ Traducción libre: <¿Cómo puedo crear un escenario de interés de una forma rápida y con fines de concept (referente a Concept Art)?>

¹⁹ IMAGINE FX, Question, Nº 121, p. 36 y 37

²⁰ Traducción libre: < A menudo, el director de arte me pregunta como hago para generar de forma rápida una imagen con el fin de establecer la dirección general de una escena . Para ello voy a utilizar fotos y técnicas de pintura *matte painting* para componer una imagen juntos. Es mucho más rápido que simplemente pintar todo desde cero Aquí estoy usando una imagen del paquete de referencia libre de Nueva Zelanda de Noah Bradley (www.noahbradley.deviantart.com) >

²¹ MARSAL, C. Carles Marshal, < <http://carlesmarsal.com/training-matte-painting-tecnicas-completas/> >



Figuras 16, 17, 18, 19 : Fotografías reales utilizadas para la creación de los escenarios

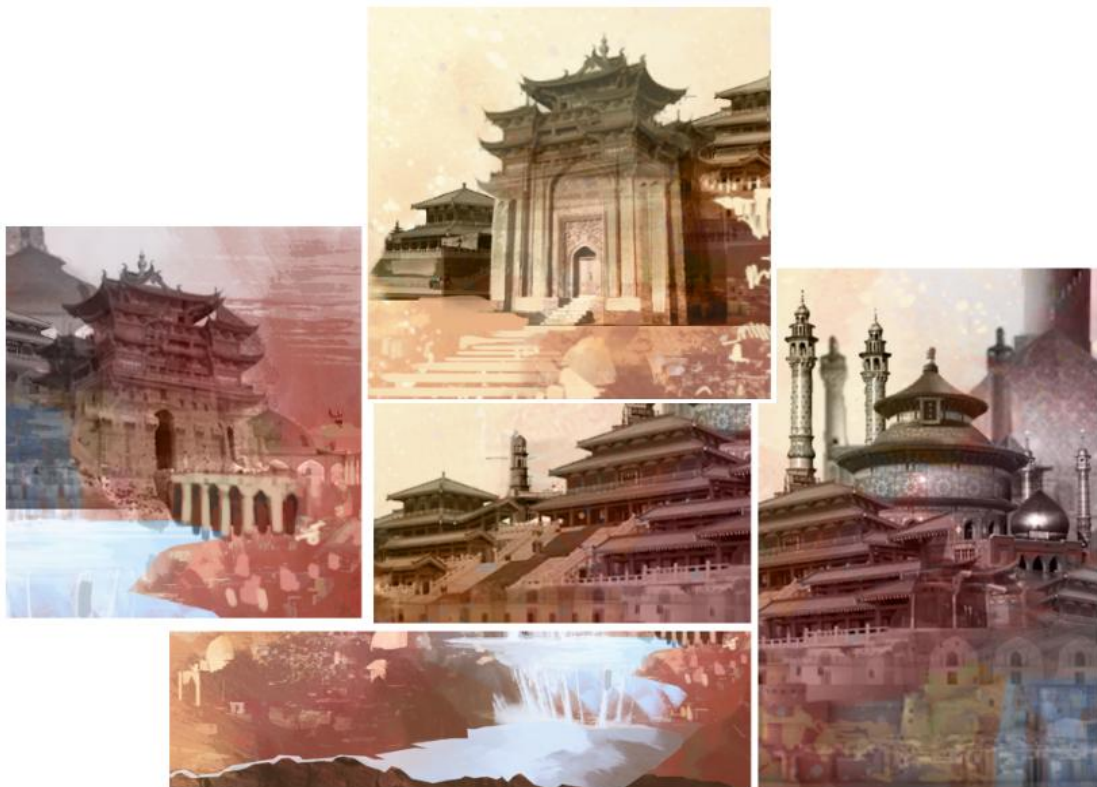


Figura 21: Bocetos realizados a partir de fotografía y dibujo

“ El equipo de esfuerzo por crear mundos creíbles y una inmersión plausible para nuestros seguidores. Hemos creado un estilo distintivo y único para nuestro universo mediante la consistente evolución de nuestra dirección artística, Sin embargo, para mí la dirección artística también ha de construir instantes significativos capaces de suscitar un amplio abanico de emociones. Por ello, considero importante estilizar y enfatizar ciertos elementos de los paisajes reales, los edificios icónicos y los personajes históricos. ”²²

- RAPHAEL LACOSTE

Directo de marca de la franquicia Assassin's Creed

²²[sic] MILLER, M. *Assassin's Creed. La Historia definitiva ilustrada*, p.10.

II.4.2 ESCENARIOS Y AMBIENTACIÓN

Tras la realización del listado con los momentos clave de la narración²³, no fue complicado marcar los escenarios principales o elementos que describir visualmente de este nuevo universo aun por crear. Así pues, estos escenarios o momentos a partir de los cuales trabajaría girarían entorno a los siguientes puntos reflejados:

- Calles de la ciudad.
- Camino por el desierto.
- Visita a las salas de la lámpara.
 - Bóveda
 - Jardín
 - Escalera y puerta a la terraza de la lámpara
- Llegada de Aladino al palacio del sultán.
- Palacio del sultán y palacio de Aladino.
- Conflicto final.
- Desenlace.

Calles de la ciudad:

Si algo había que crear antes de los escenarios era el aspecto visual de las construcciones. De esta forma se inició el diseño de las viviendas y los palacetes con el fin de diseñar tanto la zona pobre de la ciudad como la rica.

Las casas de los barrios, referentes a la primera parte de la narración (donde Aladino vive con su madre y las personas de su círculo), debían mostrar un aspecto humilde y de construcción simple o envejecida, conservando el estilo de las cúpulas y los adornos pero de una forma más

²³ Referente al listado realizado en el capítulo “Referente para trabajar”

pobre y amontonada que surgía de los cimientos de la propia roca polvorienta y no de un suelo cuidado pavimentado.

Se llevó a cabo el diseño de varias viviendas de forma que no costase trabajo poder seguir imaginando aquellas numerosas construcciones. A continuación se muestran dos hojas de diseños para las viviendas de los barrios:

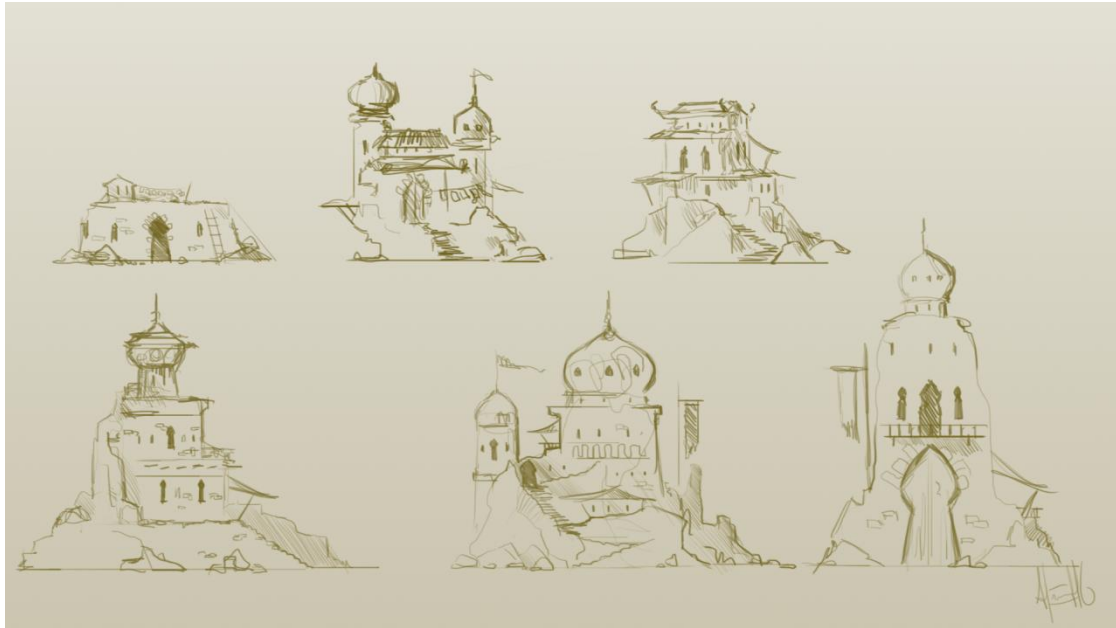


Figura 22: Casa de Aladino (esquina superior izquierda) y viviendas del barrio pobre

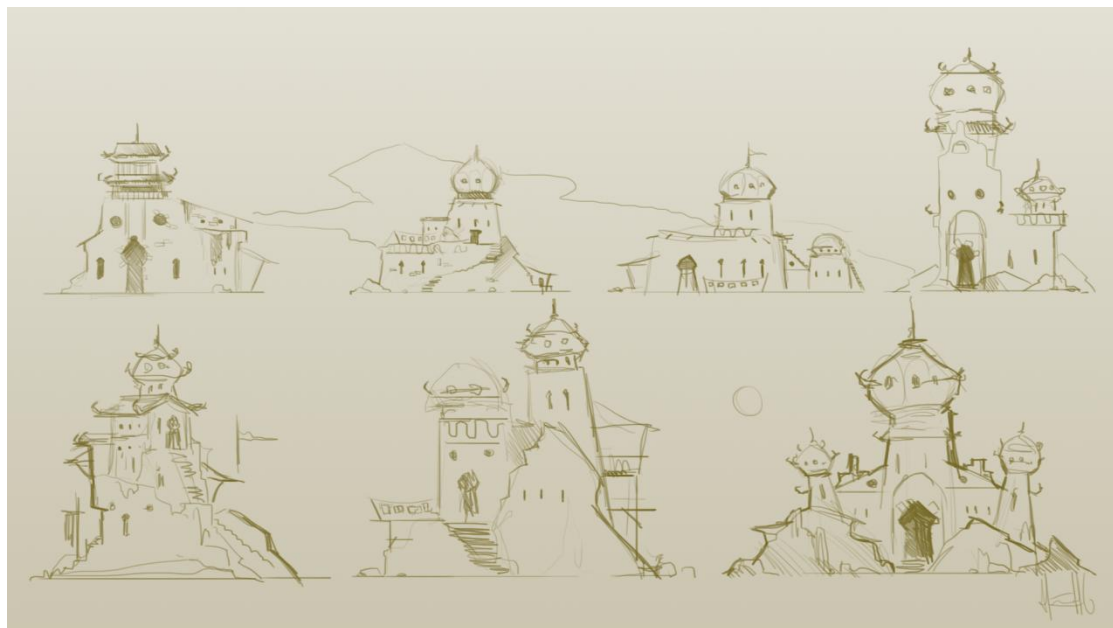


Figura 23: Viviendas del barrio pobre

Una vez realizados los diseños de las casas, se escogió uno, en relación a la historia para utilizar como casa de Aladino. El objetivo era representar la pobreza en la que vivía el joven con su madre, de modo que se eligió un diseño que fuese muy básico y mostrase un hogar humilde, frente al cual las demás casas que se acercaban a los barrios de clase media hicieran sombra.

A partir del diseño escogido se realizó un plano para entender y representar de forma clara el interior.

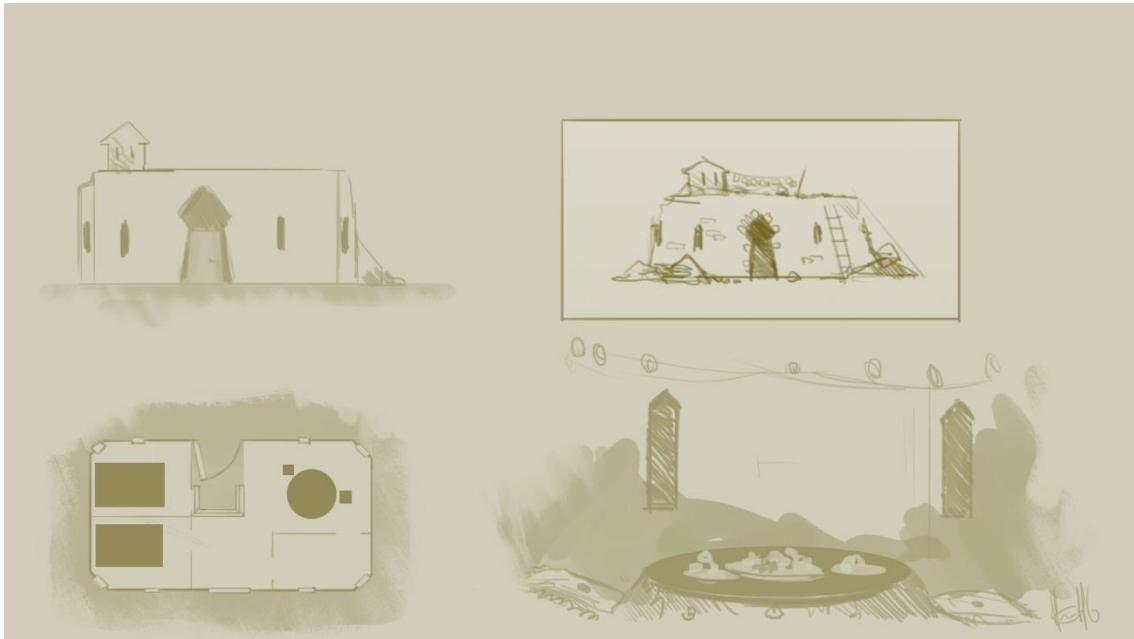


Figura 24: Diseño y plano base del interior de la casa de Aladino.

El plano de la vivienda muestra un interior simple de dos dormitorios pequeños, una cocina diminuta y un recibidor/comedor con construcción a doble altura no mucho más grande que una de las habitaciones. En el comedor se puede ver una mesa pequeña con dos cojines recordando el estilo de comedores de las culturas seleccionadas.

Una vez realizados los bocetos se llevó a cabo una prueba de color con el fin de buscar el tono de la roca al sol y los colores aproximados que se podrían utilizar.



Figura 25: Vivienda clase media del barrio. Prueba de color.

El siguiente paso era la representación de las puertas, torres, palacetes y palacios que recreaban la estética de la parte rica de la ciudad en referencia al sultán. En este proceso se buscó representar la grandiosidad sin límites con el fin de dotar de fuerza y espíritu a aquellas construcciones que se levantaban respetuosamente sobre el resto. De la misma forma, se llevaron a cabo varios diseños aleatorios buscando conseguir un número interesante de construcciones básicas a partir de las cuales trabajar.



Figura 26: Bocetos de viviendas de la zona rica y palacio del sultán.

Para las decoraciones se estudiaron y utilizaron los diferentes tipos de arcos presentes en la cultura iraní. Los torreones, tejados y los tipos de estandartes fueron inspirados en los estilos tanto sirios como chino.

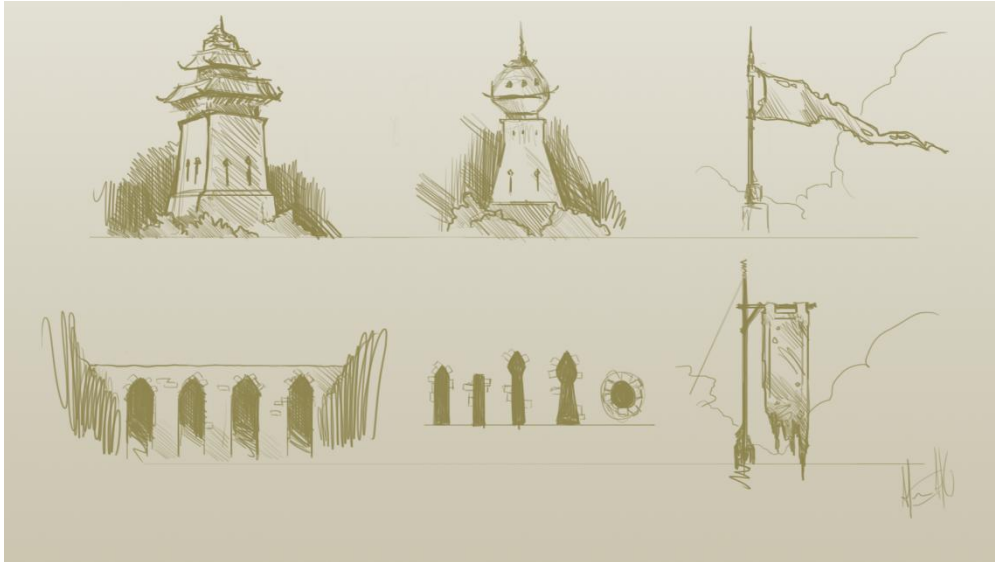


Figura 27: Torres, puentes y estandartes.

A medida que se trabajaba se fue incorporando el color con el fin de conseguir una descripción mejor y más real.

A continuación se muestran los diseños en blanco/negro junto a su variante a color en puertas y puentes/palacetes.

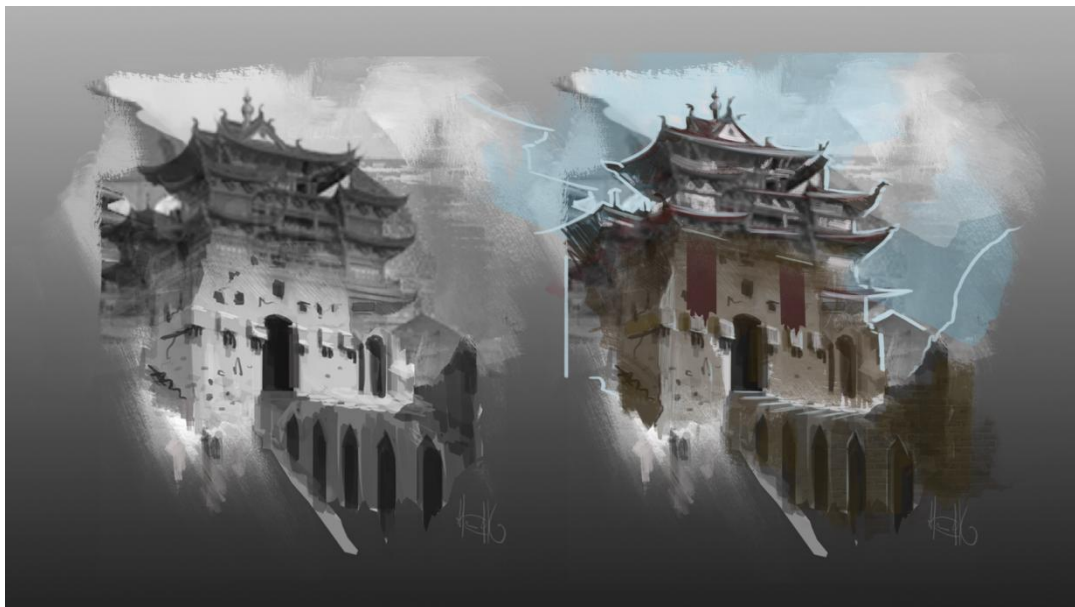


Figura 28: Puertas de la ciudad en b/n y color

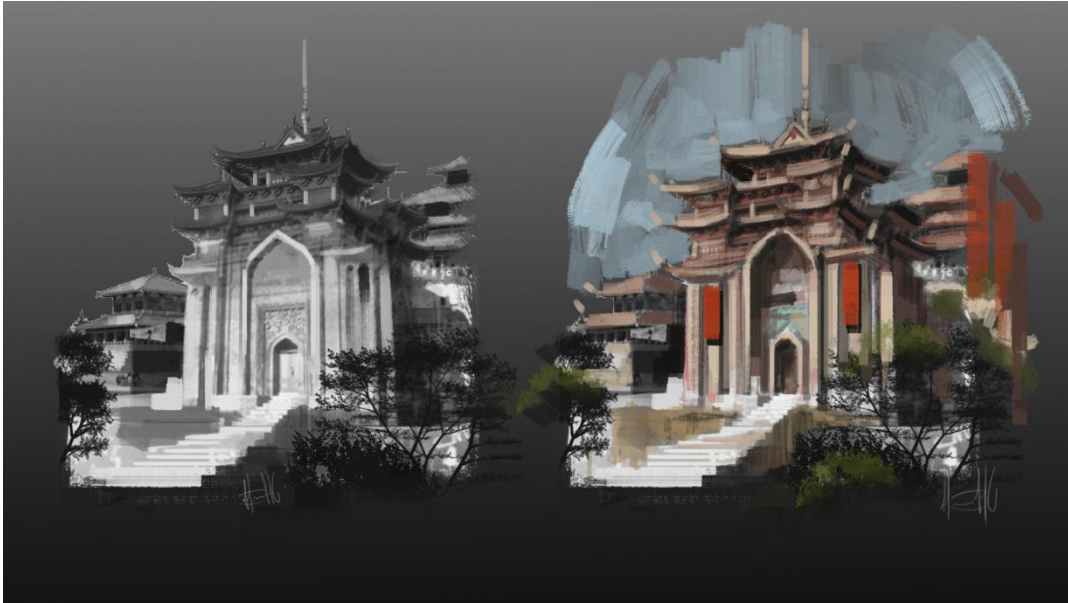


Figura 29: Puertas de las ciudad en b/n y color

En las imágenes anteriores como en las siguientes se puede apreciar el perfecto equilibrio entre la arquitectura iraní, siria y china tanto en construcción como en decoración, alejándose de la simple unión de “corta y pega” y mostrando algo real y perfectamente válido y lógico de construir.

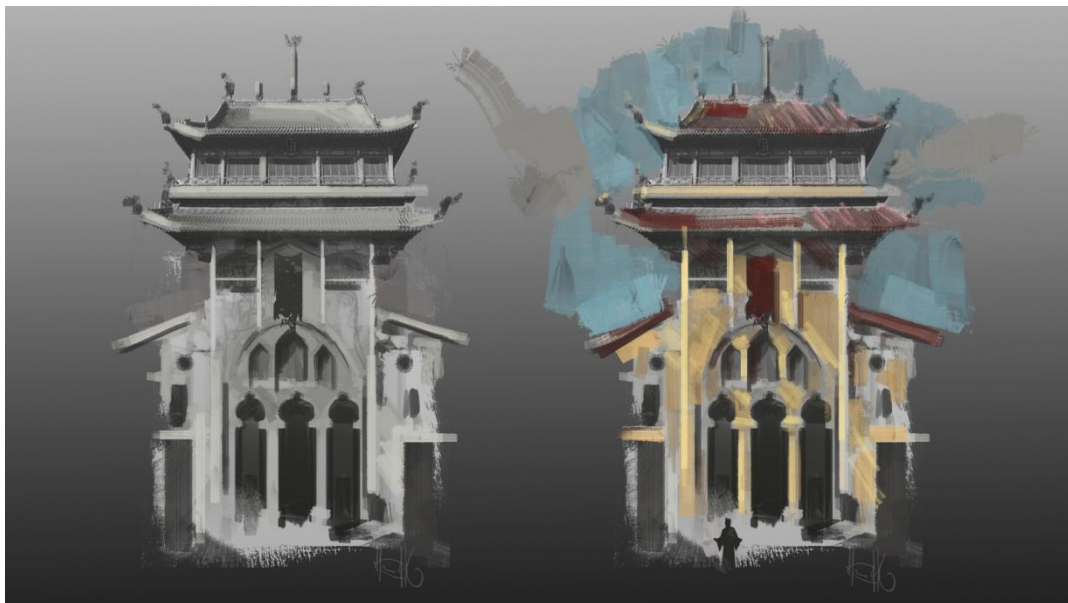
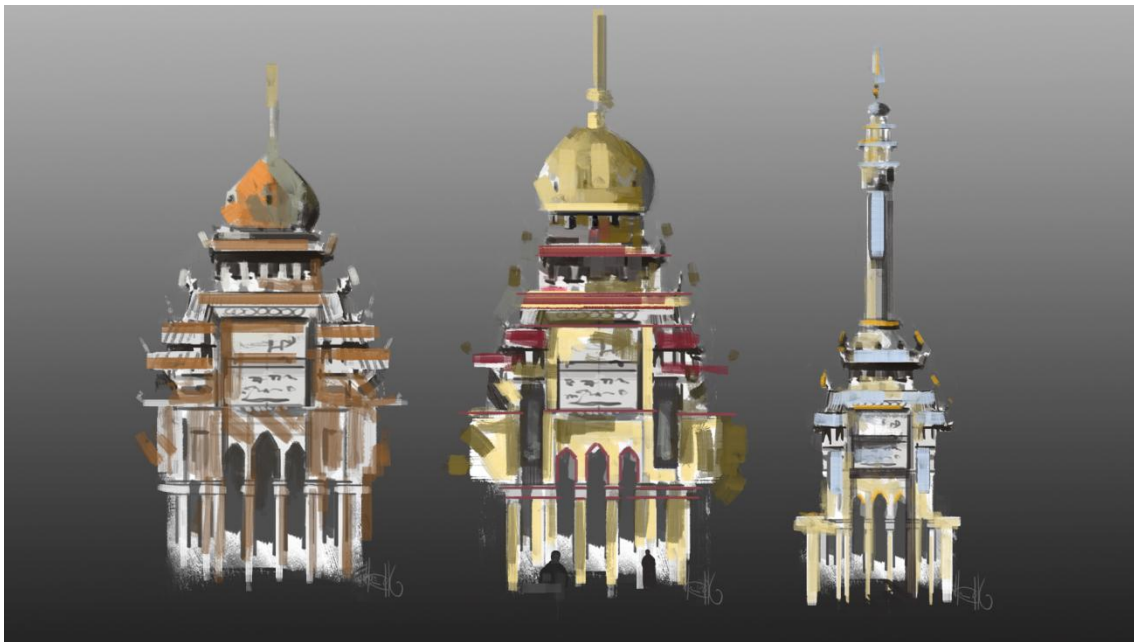
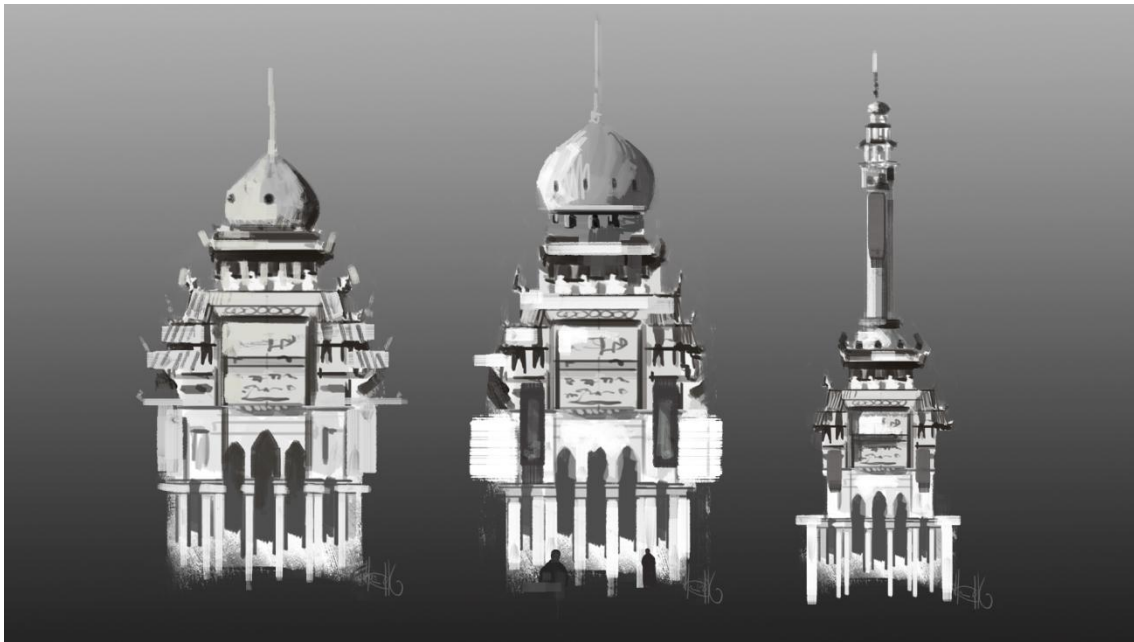


Figura 30: Palacetes de la ciudad en b/n y color



Figuras 31 y 32 : Palacetes arcos y torres en b/n y color

De la misma forma que en el libro *Assassin's Creed. La Historia definitiva ilustrada*, se muestra que tras el proceso de trabajo: “Sus calles abrazaban vivos colores y gran variedad de culturas “ así como: “ La distinción de colores y arquitectura entre las ciudades aportó más que simple variedad visual.”²⁴ “

²⁴ MILLER, M. p. 35. Op. Cit. p. 36

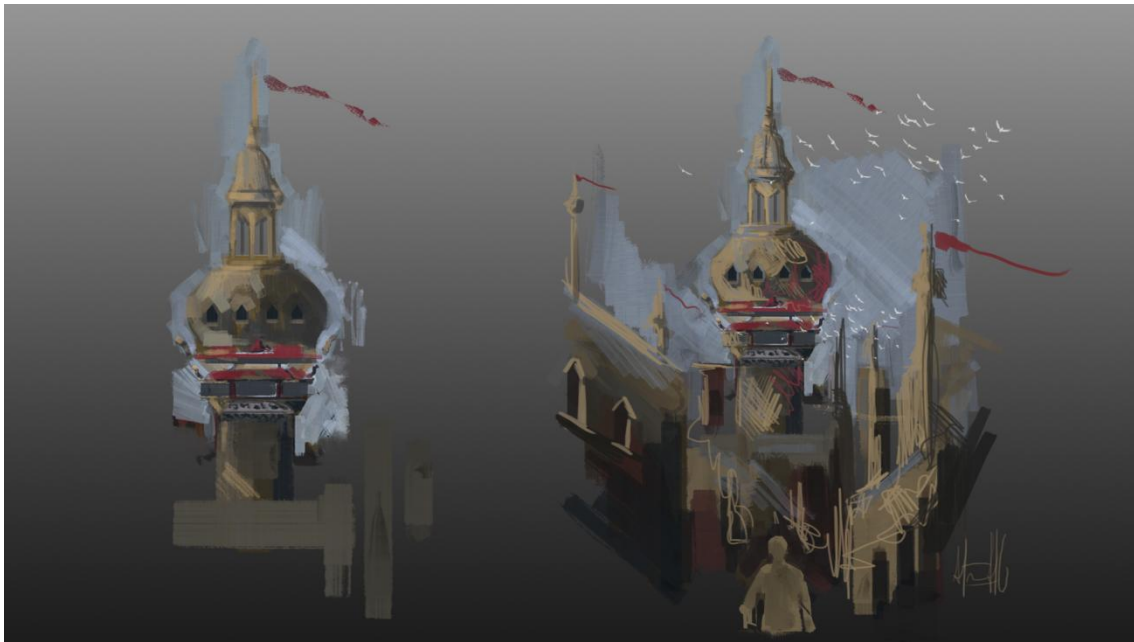


Figura 33: Vista desde los pies de las calles de la magnitud de algunas torres y la relación con la figura del hombre.

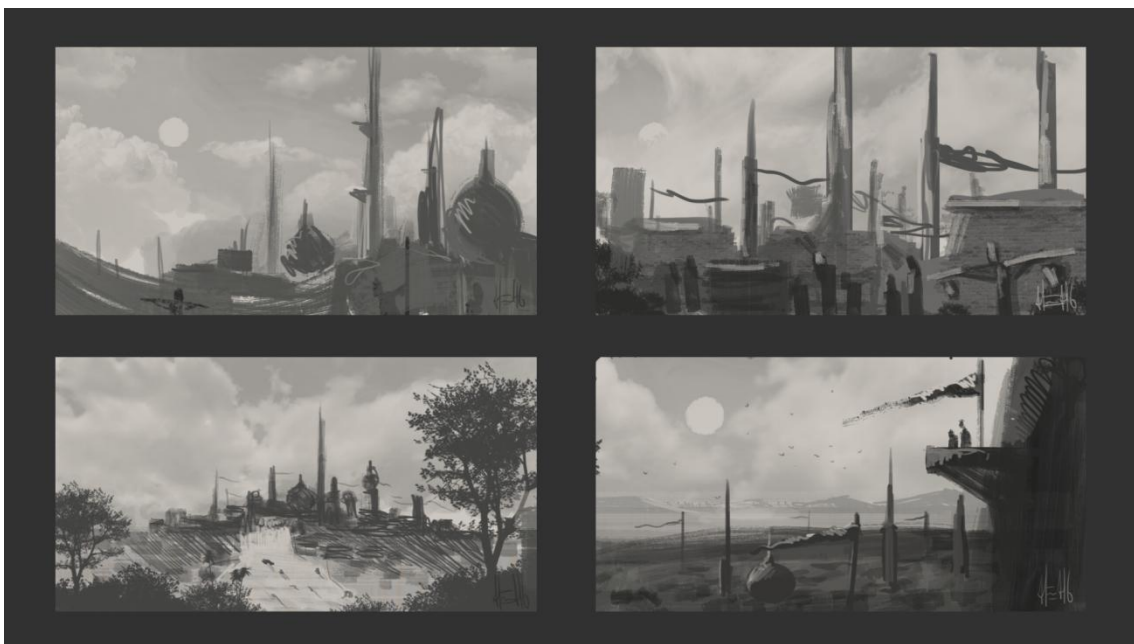


Figura 34: Bocetos de diferentes puntos de la ciudad, interiores a pie de calle, balcones de palacio y exteriores de la urbe.

Una vez definida la estética y estilo de las estructuras, con una aproximación a los juegos tonales que predominarán o guiarán la tonalidad de los espacios era el momento de empezar a trabajar los espacios de la ciudad buscando mostrar no solo lo creado físicamente

(construcciones), sino todo aquello que es más percibido a través de las sensaciones, la atmósfera de la escena, etc.

Para ello, se trabajaría el espacio a diferentes momentos del día y con diferentes características o puntos de vista, contribuyendo así a una gran cantidad de imágenes que puedan definir muy abiertamente el proyecto como lo haría un equipo de artistas de concept art, con el fin de dar gran nivel de elección para la creación definitiva del universo en cuestión. A continuación se muestran algunos dibujos en orden de producción con el fin de apreciar la evolución del desarrollo.

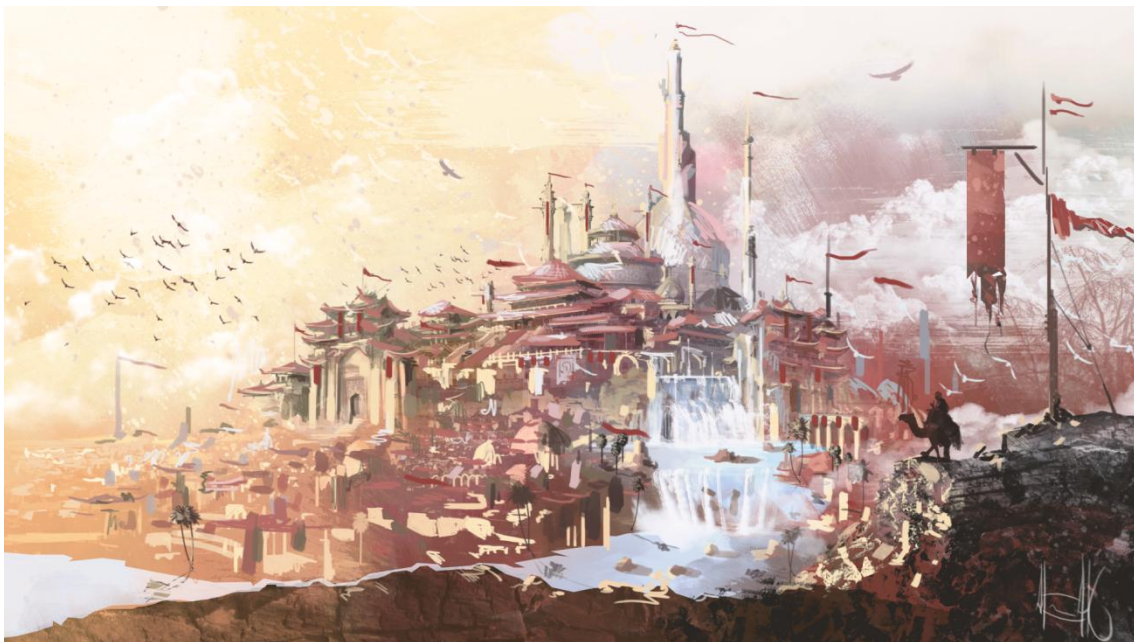


Figura 35: Primera visión de la ciudad

En este primer dibujo se situó la ciudad en un ambiente caluroso, referente a las culturas de irán y siria, no obstante no se dejó de lado la china, especialmente en el lado derecho de la composición, jugando así con dos ambientes posibles en los que situar la ciudad. La decoración enlaza todas las culturas en un perfecto equilibrio que aun así todavía deberá desarrollarse.



Figura 36: Segunda visión de la ciudad

En el segundo dibujo se aprecia una evolución del diseño de la ciudad en relación a la zona rica, así como, la introducción en un ambiente más poblado de naturaleza que ayudaría a situar el escenario en un lugar de la china, alejado de las zonas más calurosas y desérticas.

En la siguiente imagen, se trabajó a partir de la silueta de la ciudad ya creada en diferentes momentos del día.

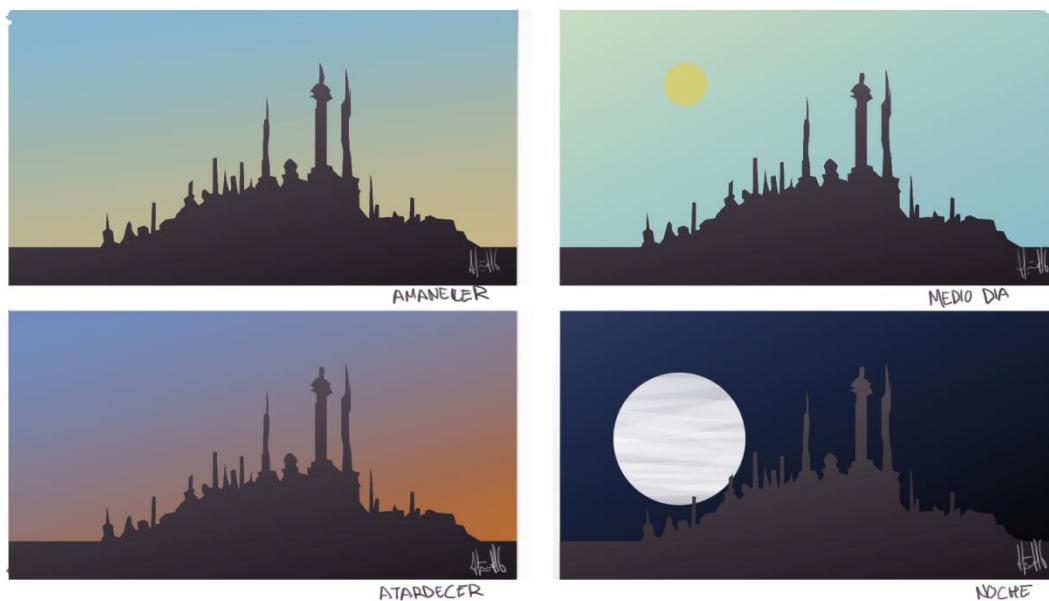


Figura 37: Boceto de la ciudad en las diferentes horas.

Aunque de naturaleza simple, la imagen anterior sirvió como referente tonal para los siguientes dibujos en los que se trabajó a partir de los colores y detalles de luz creados en este último. De esta forma, en la siguiente imagen podemos apreciar como una de las calles que une los edificios importantes con los barrios de clase media es alumbrada por la luz de amanecer. O como en la siguiente a esta, encontramos la ciudad alumbrada por la luna, situándose la escena en el lado derecho de ciudad.

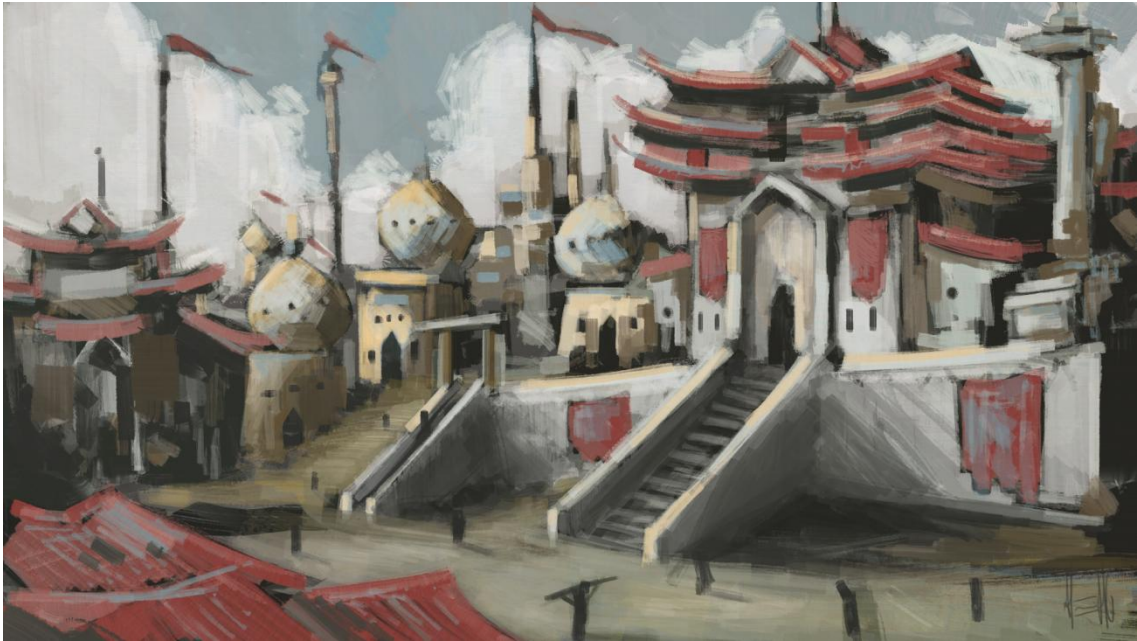


Figura 38: Dibujo ambiental de las calles de la ciudad.



Figura 39: La ciudad de noche

Finalmente, con el objetivo de realizar una imagen que pudiese tener una relación muy directa con el resultado visual fílmico, se llevó a cabo una representación de la ciudad, ya descrita anteriormente, a partir de las técnicas de representación del *matte painting*.

Además, se trabajó la visualización de la misma en los diferentes momentos del día.

A continuación se muestra el proceso de trabajo a partir de capturas de pantalla, durante el cual se barajaron diferentes tratamientos del espacio y la luz.



Figuras 40 a 47: Evolución del terreno, la ciudad y el cielo



Figuras 48 a 51: Elección el filtro tonal para la visión real y una posible variante para los créditos o animación

A continuación se muestran algunas de las ilustraciones definitivas escogidas en los diferentes momentos del día.



Figura 52: Ciudad. Amanecer



Figura 53: Ciudad. Mediodía

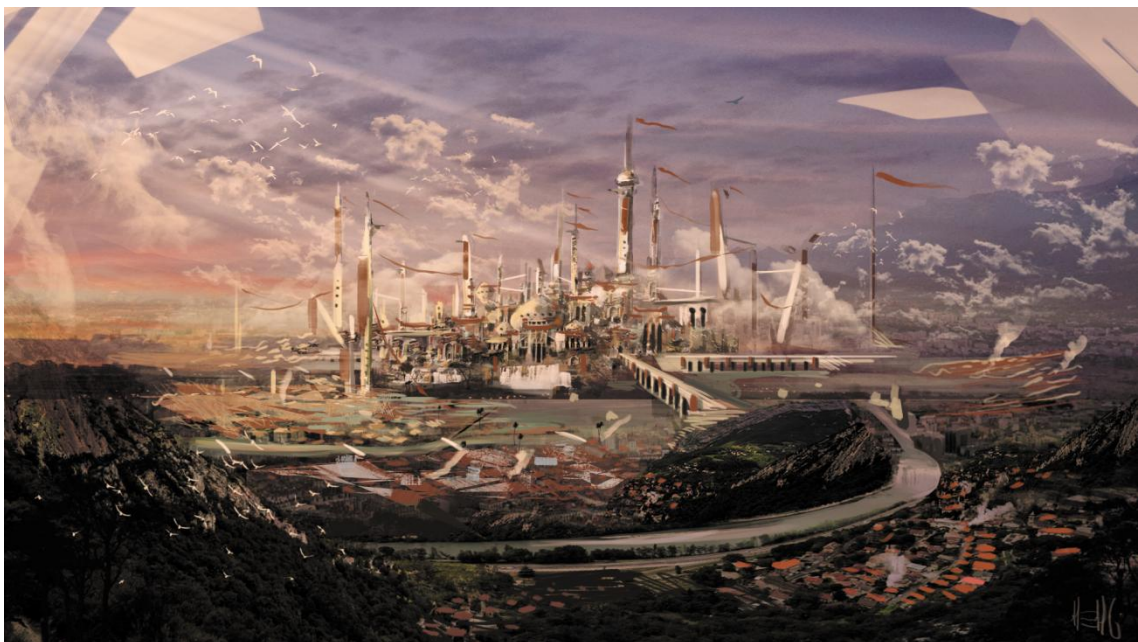


Figura 54: Ciudad. Atardecer



Figura 55: Ciudad. Anochecer



Figura 56: Ciudad. Noche

En esta última imagen se pueden apreciar elementos extraídos del esquema de la ciudad en las diferentes horas del día. Como por ejemplo, la magnitud de la luna llena, la cual llega a actuar como un sol nocturno, dando luz a todo el ambiente lleno de magia que guarda la escena.

Camino por el desierto:

Como se ha relatado en “Resumen propio de la historia con las adaptaciones para su producción”, en esta parte de la narración, Aladino es conducido por el anciano hacia un lugar lejano. Con el fin de unir china con las otras civilizaciones, se decidió unir las afueras de la ciudad con china en un recorrido que se mostrase de la siguiente forma.

Ciudad > Vegetación en abundancia y agua > Bosques > Montañas > Desierto > Montañas de rocas.

De esta forma, se creaba un cambio progresivo del clima y las características del espacio, que llevaban la historia hacia lugares más secos y desérticos.

Una vez llegaron a las montañas de rocas (metáfora para describir un cañón o zona muy rocosa que posiblemente guardase agua hacia millones de años) pararon, y allí el anciano brujo abrió la puerta mágica a las salas de la lámpara.

Para este recorrido, se llevaron a cabo varios bocetos, con el fin de crear muchos espacios y senderos de roca que ayudasen a entender la idea concebida.

A continuación se presentan algunos de estos bocetos:



Figura 57: Caminos que separan los desiertos de la ciudad

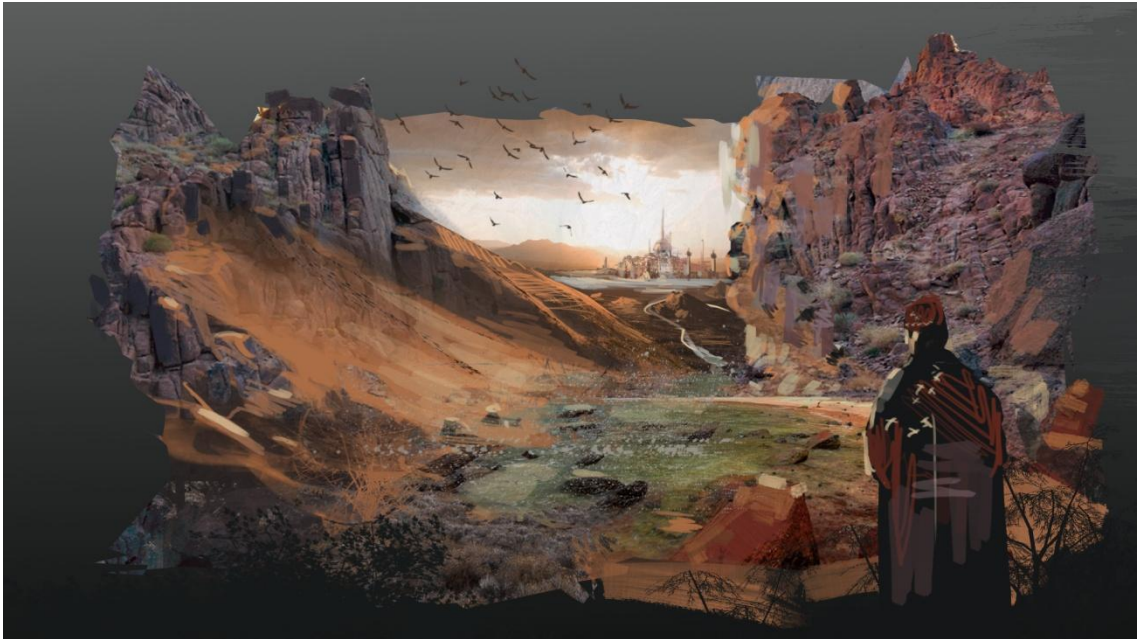


Figura 58: Aladino se aleja de la ciudad

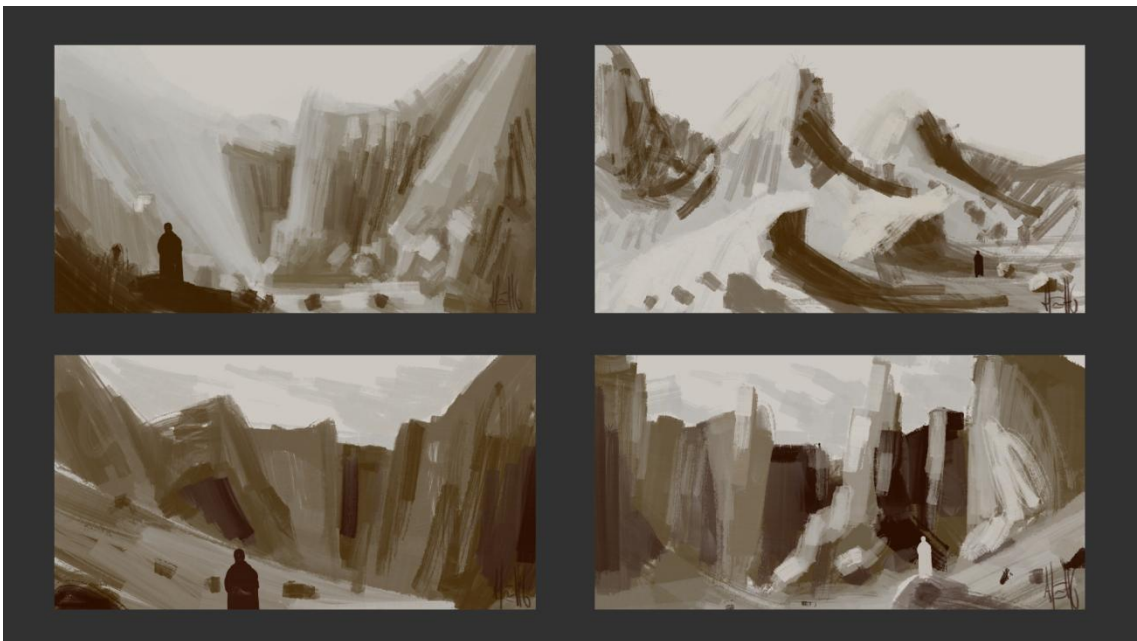


Figura 59: Montañas de rocas “fin del trayecto”

Visita a las salas de la lámpara:

Esta parte de la historia supuso un inicio importante para dotar de magia al relato, de esta forma, se buscó crear la imagen (de forma progresiva) de un lugar que de ninguna forma pudiera encontrarse bajo sus pies. Transmitir la idea de que más que una cueva o construcción subterránea, la puerta de entrada pudiese tratarse de un portal a otra zona o dimensión en la que la magia lo envolviese todo.

Teniendo este concepto como base, se empezaron a trabajar los diferentes espacios. Comenzando por las salas de la bóveda, siguiendo por el jardín y terminando por la terraza de la lámpara mágica.



Figura 60: Boceto para la posible disposición de las ollas en cada sala (el contenido de las mismas iría cambiando dependiendo la narración)

En las siguientes imágenes se juega un poco con la ambientación del espacio y la representación a través de la narración. Buscando contar la historia representando estatuas de piedra haciendo referencia a esas personas que entraron y tocaron las ollas (hay que recordar, que en la narración, el anciano avisa a Aladino de que no debe tocar las ollas o se convertiría en piedra)

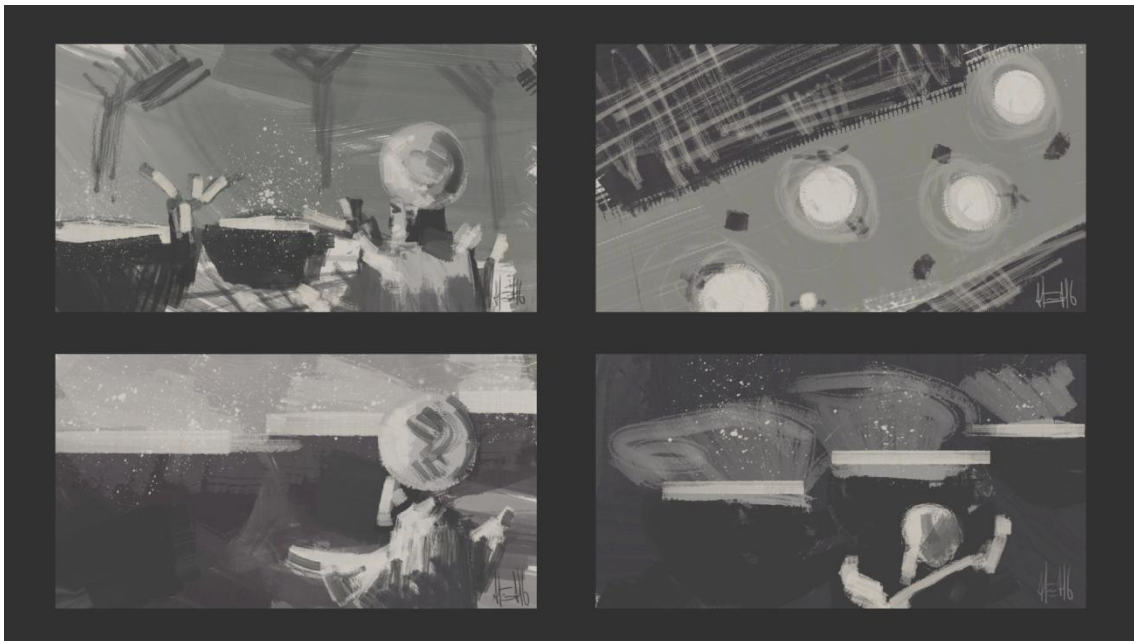


Figura 61: puntos de vista de la escena. Aladino observa las calderas y estatuas de piedra que se sitúan a su alrededor.



Figura 62: Aladino observa las calderas y estatuas de piedra que se sitúan a su alrededor.

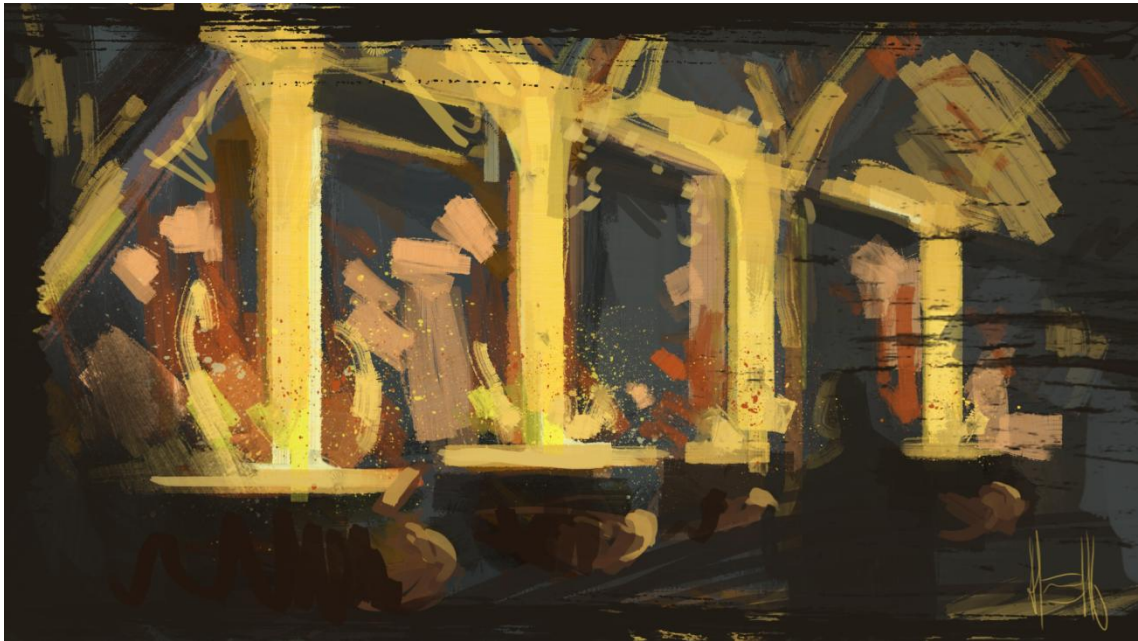


Figura 63: Boceto de una de las salas

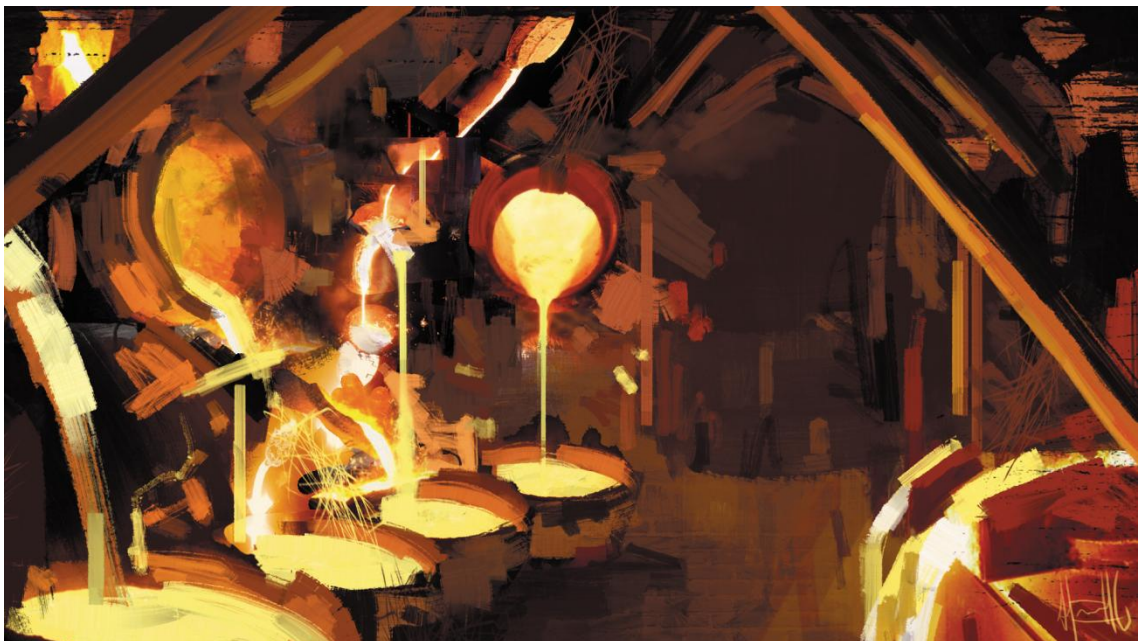


Figura 64: Evolución y boceto definitivo de la sala.

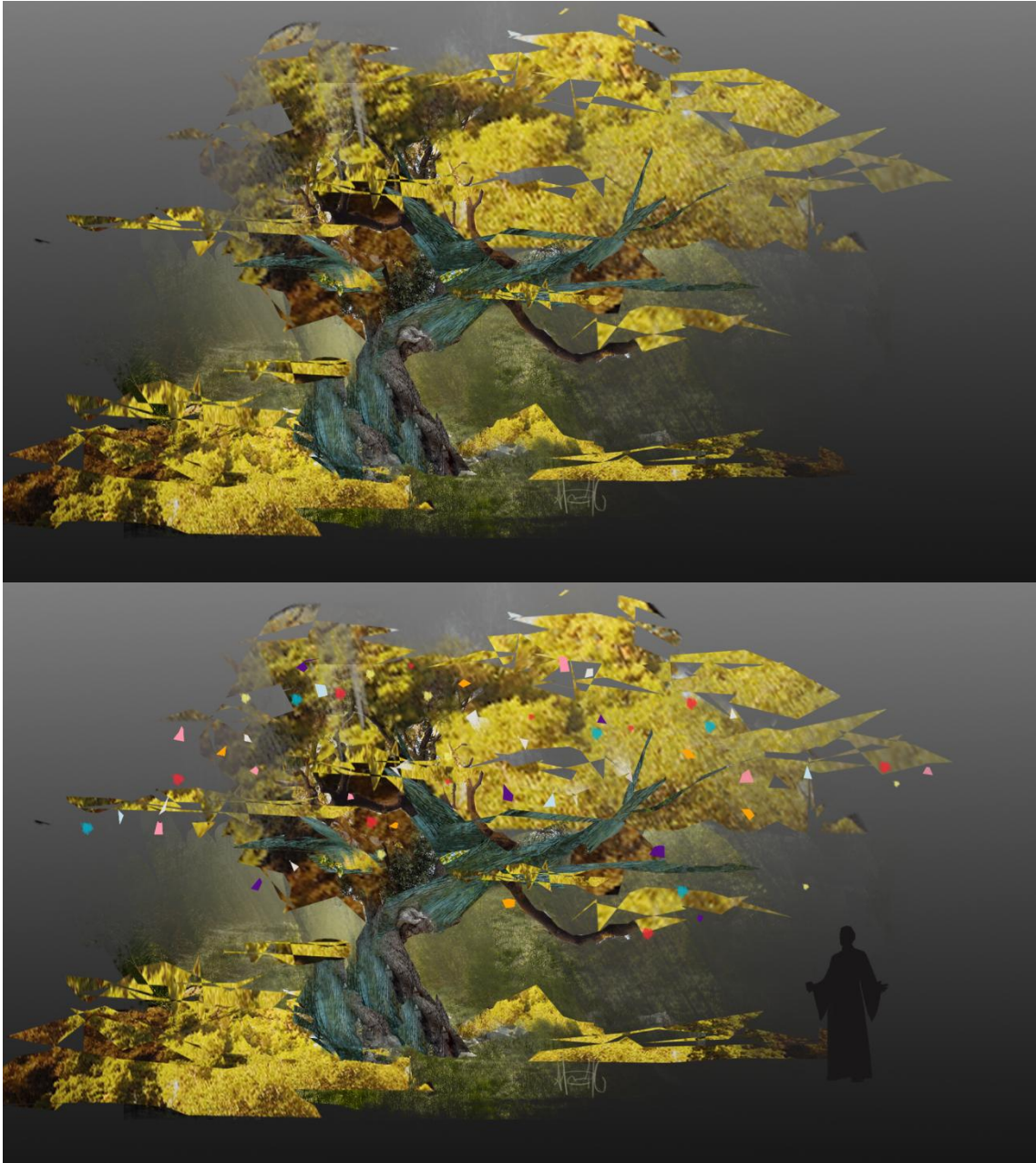
En esta última ilustración se buscó representar el calor emanado en la escena por el oro fundido. Mientras que en las anteriores se buscaba un espacio más frío y solitario.

Para la representación del jardín, se buscó mostrar un lugar antiguo, grande, milenario y que emanase magia, al final del cual se pudiese encontrar una gran puerta que diese a una terraza envuelta por la noche, únicamente alumbrada por la luz de la luna y el fuego de una lámpara que se situaría en el centro de la misma, descansando sobre una columna de aproximadamente un metro.

A continuación se presentan algunos de los bocetos realizados para la creación de este espacio. Entre los cuales se encuentran, dibujos de elementos y ambientación de los escenarios.



Figuras 65 y 66: Boceto a lápiz y coloreado básico con el fin de describir la idea inicial.



Figuras 67 y 68: Árboles milenarios de frutos de gema.

De la misma forma que se había hecho con los edificios de la ciudad, era importante describir los elementos que envolverían la escena antes de trabajar los entornos con más detalle. Así pues, en la imagen anterior se puede ver el diseño de uno de los árboles que crecen del suelo del lugar y de algunos de los cuales crecen los ya narrados, frutos brillantes o de gemas.

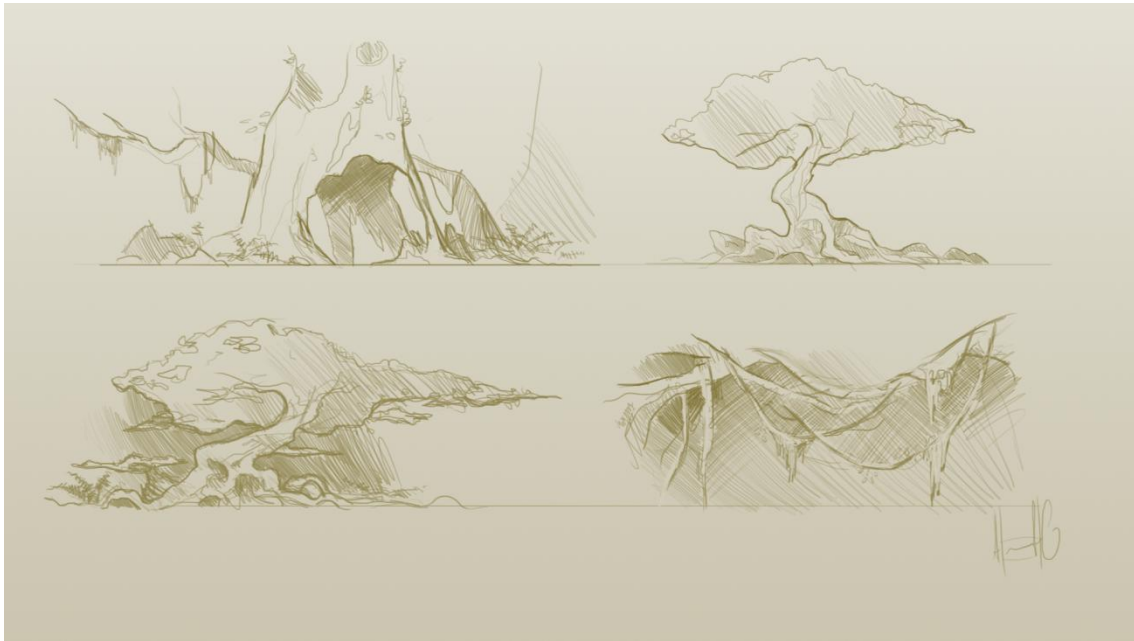


Figura 69: Bocetos de los elementos naturales

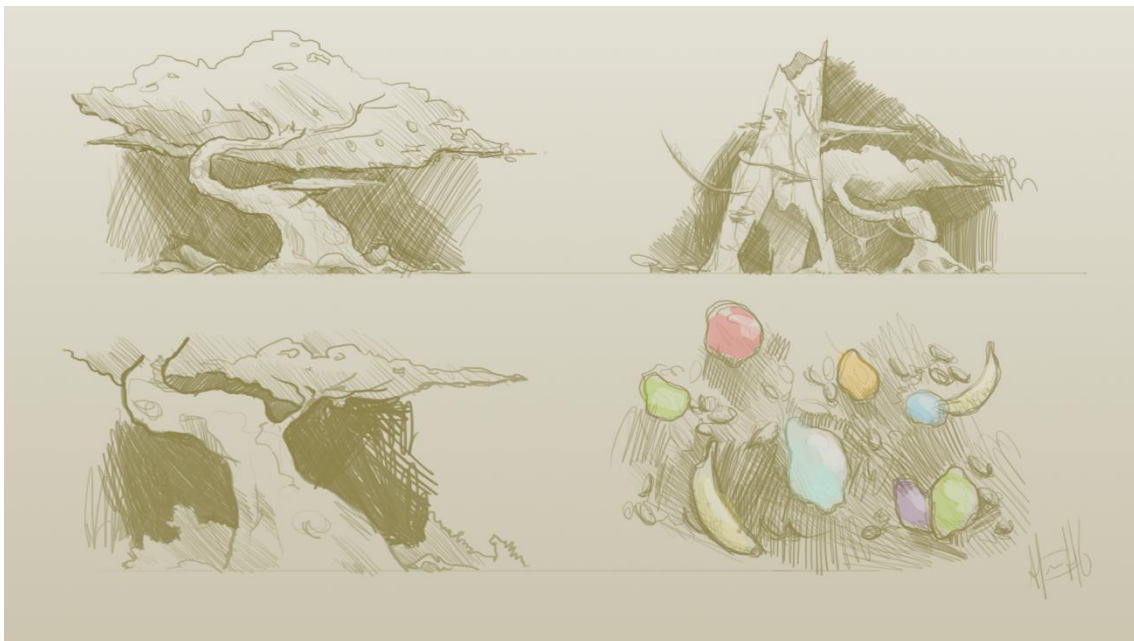
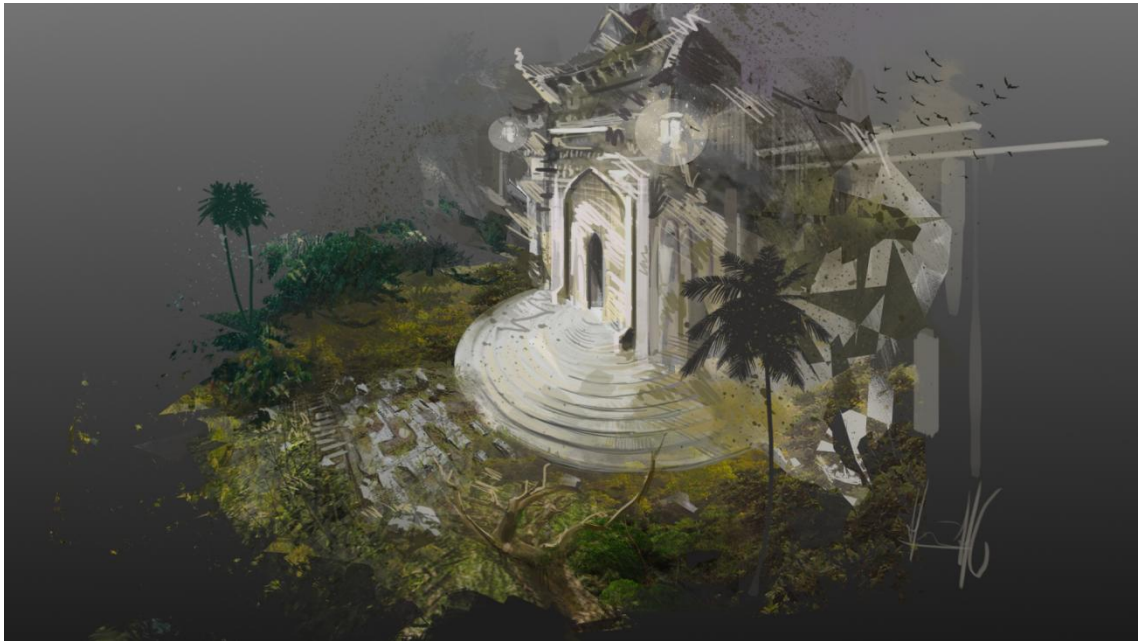


Figura 70: Bocetos de los elementos naturales y frutos de gema con aproximación de tonal y luz.

El aspecto que se buscó dar a estos árboles, fue el de mágico y milenario, de esta forma, se utilizó un tronco grueso y envejecido llevado a una tonalidad azul, y a las hojas y plantas que lo poblarían se les aplicó un tono y naturalidad llenos de vida y luz.

En las siguientes imágenes se empieza a representar la escalera de mármol blanco y la puerta que conduce a la terraza, buscando un diseño y estilo para la construcción de la misma.



Figuras 71 y 72 : Primeros bocetos de la puerta

También se siguió trabajando con la representación del lugar en diferentes puntos de vista del entorno.

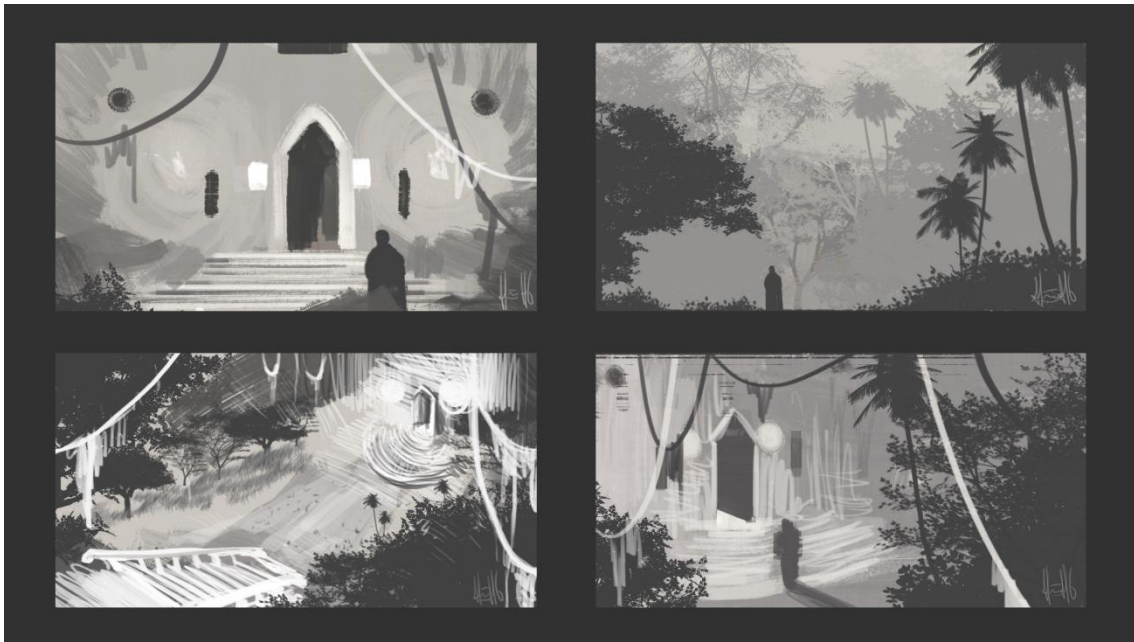


Figura 73: Puntos de vista de la escena.

Sin olvidar temas tan importantes y con interés de representación como la luz que iluminaría el lugar, representado en el siguiente dibujo, en el que la luna actúa de única luz que entra de la terraza, dotando a la escena de fuerza a partir de elementos tan básicos como la iluminación

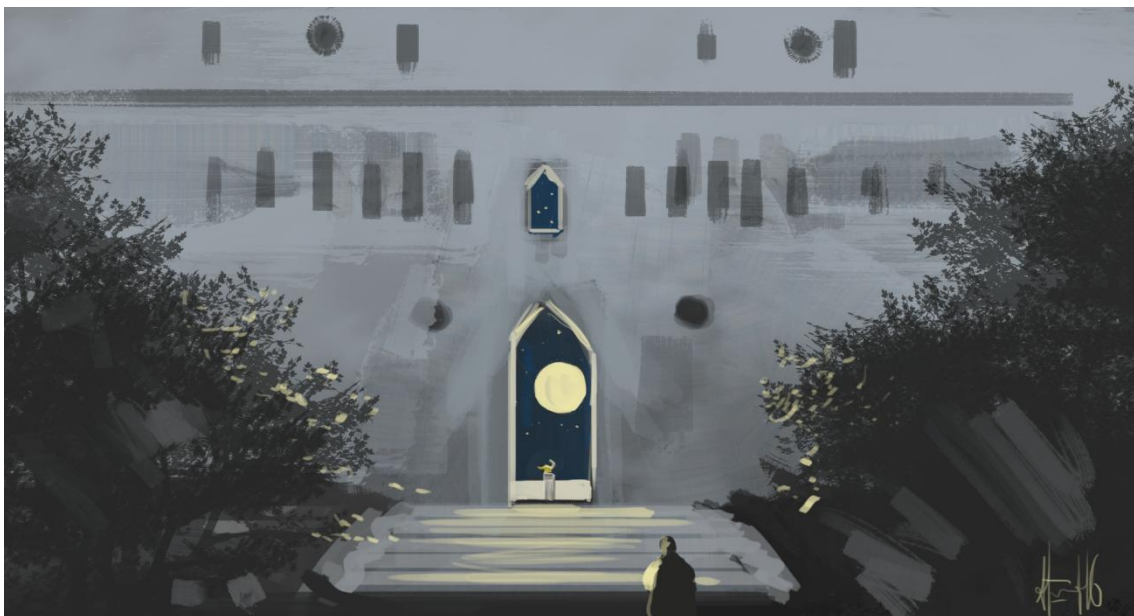


Figura 74: Iluminación de la escena a partir de la luz de la luna.

A continuación se presentan dos dibujos realizados a partir de las técnicas de *matte painting*, empleando imágenes del pack de imágenes “caves” con licencia *creative commons* de Noah Bradley²⁵, como hizo el artista Mark en el artículo de la revista ImagineFX²⁶ y de la misma forma que se hizo en este trabajo en la representación de la ciudad en los diferentes puntos del día.



Figuras 75 y 76: Ilustraciones ambientales del jardín y la puerta a la terraza.

²⁵ BRADLEY, N. *Noah*, < <https://noahbradley.com/> >

²⁶ IMAGINE FX. Question, Nº 121, p. 36 y 37.

“Iba a Ron (Cobb) y le decía: ‘Si aterrizan en este planeta, necesitan un vehículo para salir al exterior, ¿qué van a usar?’ Y él lo dibujaba. Una hora después ya lo tenía, con todos los detalles de ingeniería. Todo. Yo se los pasaba a los chicos y ellos se encargaban de buscar piezas de helicópteros, o lo de le fuera, y ensamblarlas.”²⁷

- ROGER CHRISTIAN

Director artístico de Alien

²⁷ [sic] SALISBURY, M., p.34 *Op. Cit.* p. 17.

Llegada de Aladino al palacio del sultán.

Para la representación de la llegada de Aladino al palacio del sultán se debía mostrar toda esa grandeza y poder emanado por la lámpara en la creación de lo material. Por eso, esta escena debía estar llena de elementos y movimiento, como si fuera una gran fiesta o desfile. Además de total libertad para utilizar elementos decorativos de otras zonas no vistas hasta ahora, como la India, presente en la pintura y decoración de los elefantes.

De la misma forma que los edificios o los arboles, la pintura de los elefantes y la decoración fue trabajada previamente a la recreación de la escena.



Figura 77: Diseños de pintura para la piel de los elefantes

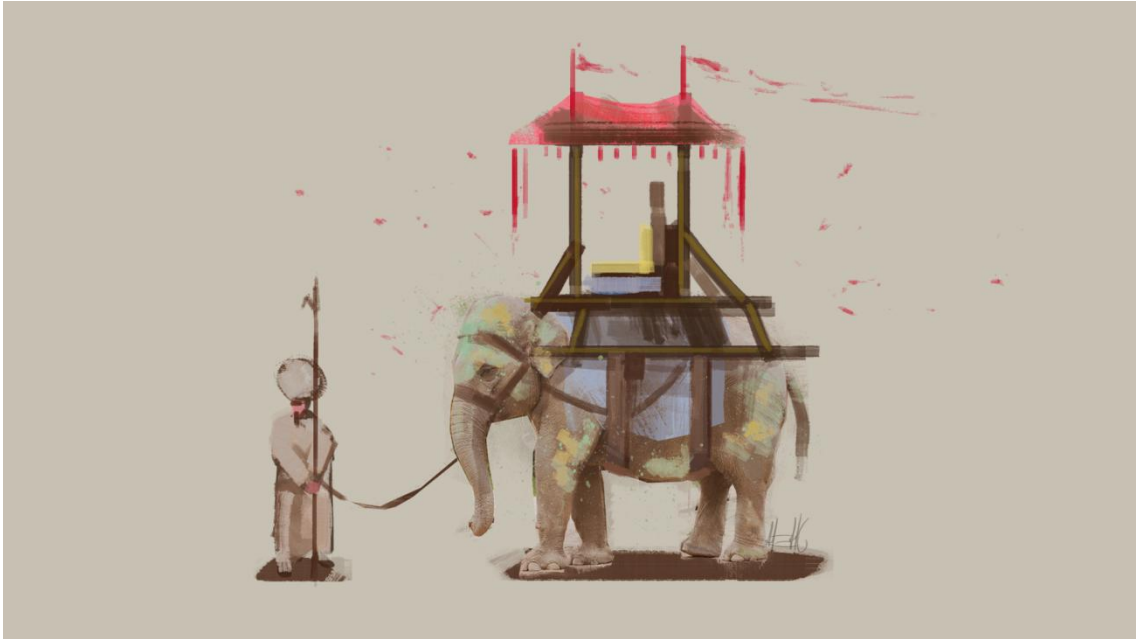


Figura 78: Elefante de Aladino y cuidador.

El principal objetivo fue mostrar la fuerza de la escena, de forma que transmitiese ruido del gentío, el sonido de los tambores y la atmósfera incesante de movimiento, tanto en el aire como en el suelo.

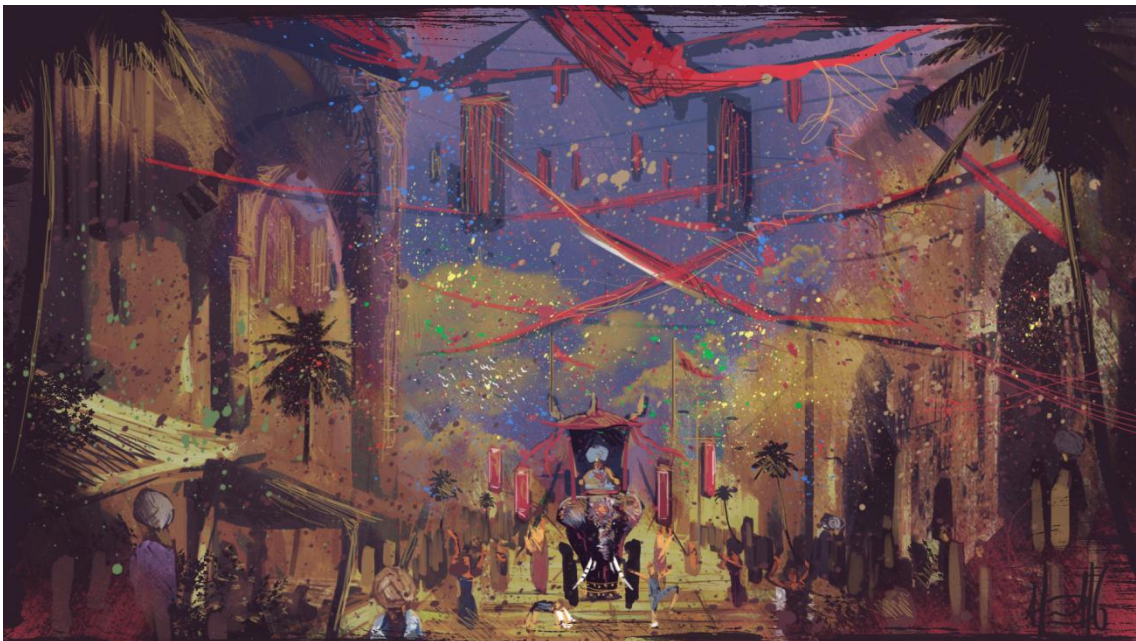


Figura 79: Llegada de Aladino a la ciudad.

Para la iluminación y los colores, se busco algo más cargado en todos los sentidos y se posicionaron largas telas a modo de decoración de color rojo, dando significado al color

utilizado en la ciudad tanto en banderas y estandartes como al propio poder político del hombre, divino y su atribución a la pasión y seducción²⁸.

Palacio del sultán y palacio de Aladino.

La representación de los palacios del sultán y de Aladino, ya se puede apreciar en las grandes construcciones representadas en la ciudad anteriormente. No obstante, a continuación se muestran algunos bocetos con el fin de definir más el tipo de construcción, forma y espacio que ocuparían a su alrededor.



Figura 80: Palacio del sultán

²⁸ LUNA, *Significado de los colores, Significado del color rojo* < <http://significadodeloscolores.info> > ,



Figura 81: Bocetos para la creación del palacio de Aladino.



Figura 82: Boceto en b/n y a color del palacio de Aladino, construido en una noche gracias al poder de la lámpara mágica.

Conflicto final.

Para este momento se trabajó la representación de una gran sala que ahora estaba en poder del mal creado por el anciano brujo. Esta característica se representó a partir de la atribución al color rojo en relación al mal, la ira, etc.²⁹

El lugar sería iluminado por una luz abrasadora que entrara por las ventanas, dado que el palacio se encuentra en un desierto lejano, traído aquí por la magia de la lámpara a petición del brujo.

La iluminación de la escena fue considerada un tema de importancia, ya que debía transmitir toda la sensación del momento, de modo que se llevaron a cabo diferentes pruebas, algunas de las cuales, además, serían destinadas a los créditos.

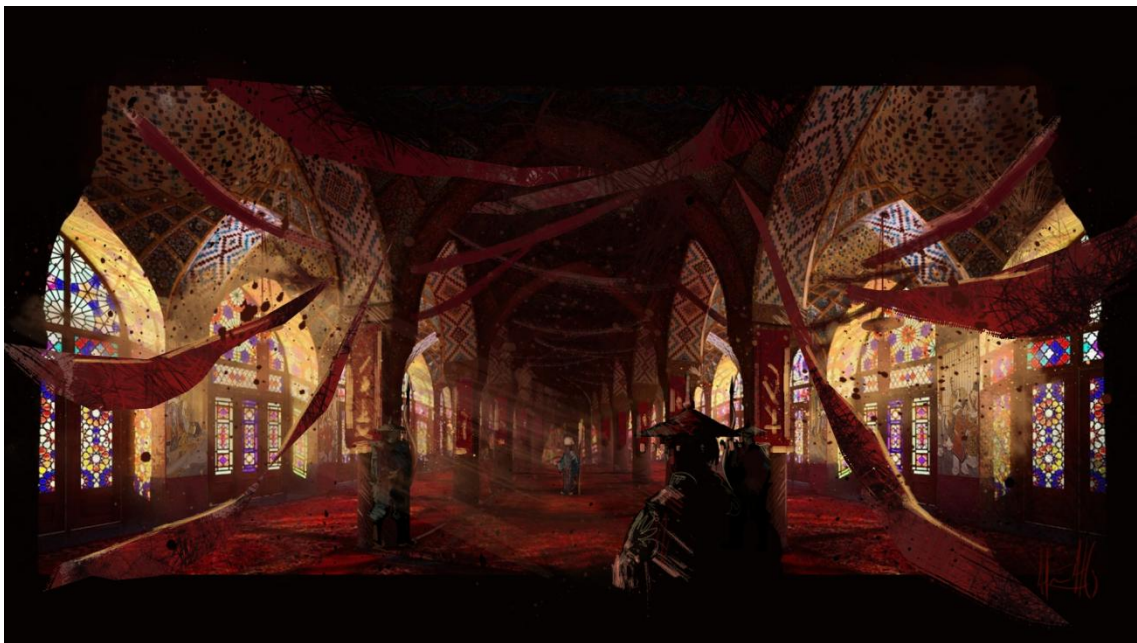
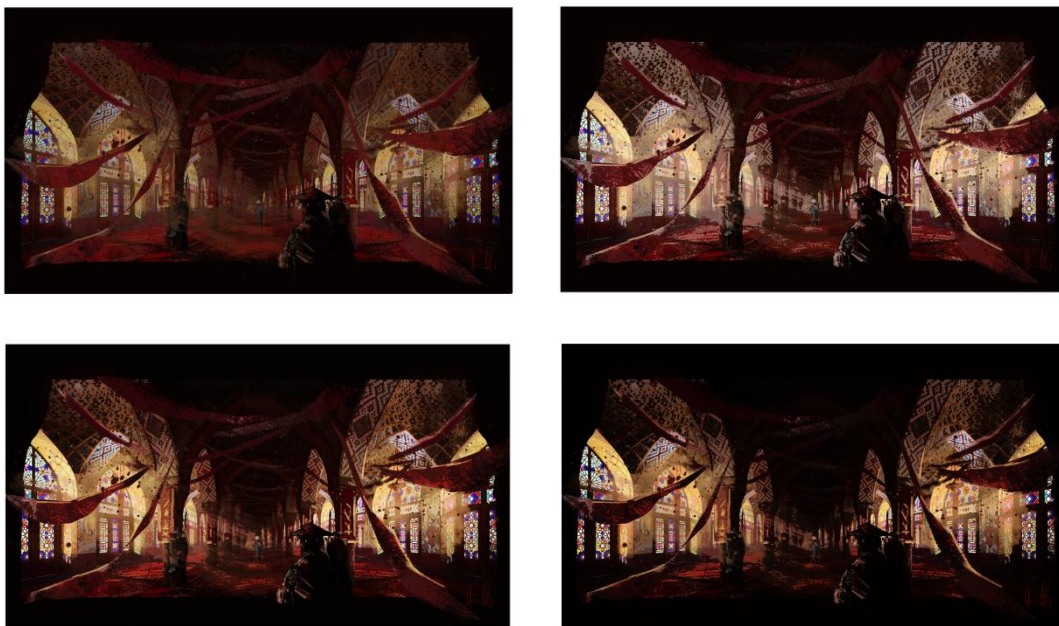


Figura 83: Conflicto final

²⁹ *Ibíd.*



Figuras 84 a 88: Pruebas de luz para Conflicto final.

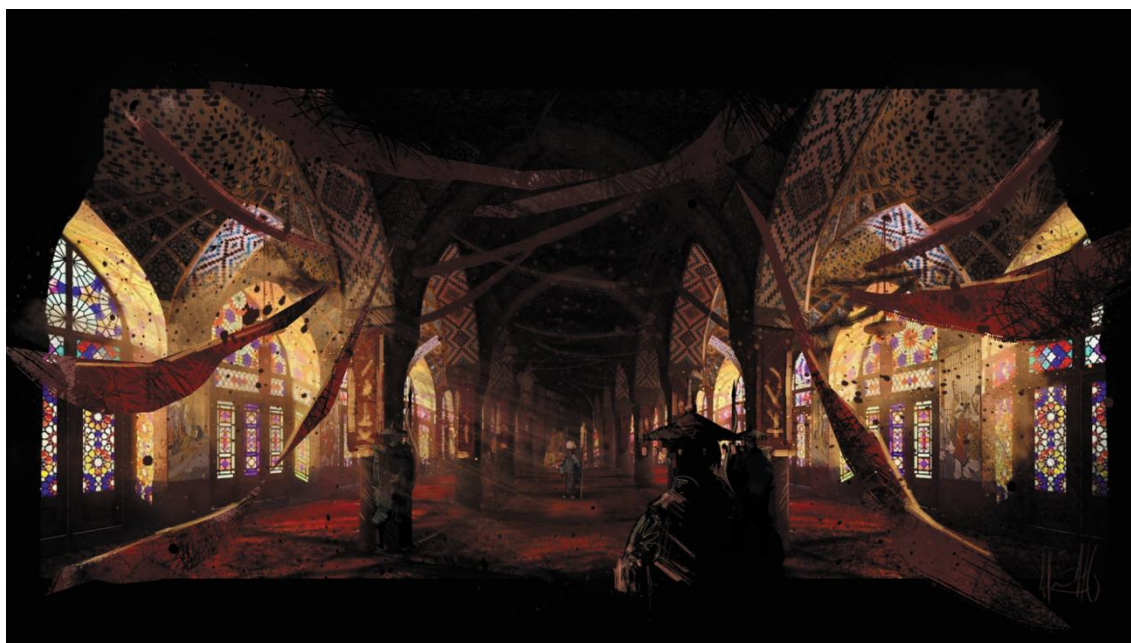


Figura 89: Ilustración definitiva para Conflicto final.



Figura 90: Huida del palacio y perdida del anillo

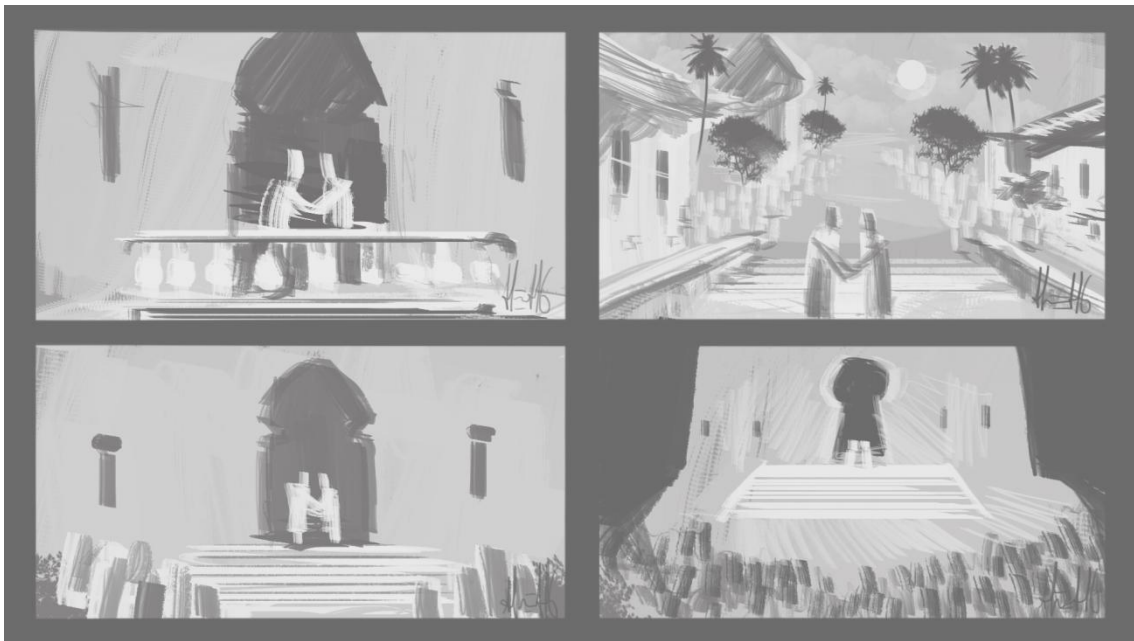
Para la imagen anterior, se buscó representar la huida de los personajes del palacio que se derrumba. Este es un momento que debía mostrar la liberación, la victoria y la huida. De esta forma se situó a los personajes sobre la alfombra, volando a muchos metros de altura mientras el palacio se derrumbaba a sus pies en una lucha protagonizada de los dos seres mágicos. El movimiento de la alfombra describe una trayectoria procedente de la construcción, así pues, entendemos que proceden de ese lugar, el personaje muestra la palma abierta mientras deja caer algo al vacío (el anillo). Esta situación supone un primer final o desenlace para la historia, dejando una escena final de grandiosidad.

La continuación de la historia a partir de aquí podrá entenderse como un epílogo.

Desenlace.

Esta última parte debía mostrar escenas llenas de luz que describiesen un ambiente de celebración.

Para la imagen en color se utilizó uno de los diseños de espacio de las calles de la ciudad (de noche) y se repintó añadiendo los nuevos elementos para describir la escena en cuestión.



Figuras 91 y 92: Desenlace

II. 4.2.1 Representación de la idea a partir de herramientas digitales 3D

Para una mejor representación de la idea en relación a los escenarios, se realizó una representación de los más complejos mediante herramientas 3D.

El programa utilizado fue Unreal Engine 4, un programa destinado a la creación de niveles para videojuegos o animaciones, de licencia gratuita a través de su página original.³⁰

Dado que era la primera vez que empleaba herramientas 3D, llevé a cabo una representación básica pero suficiente con el fin de mostrar una mejor representación de las ideas ya concebidas a través de los dibujos.

A continuación, se presentan algunas de las imágenes obtenidas a partir de la captura de pantalla del proyecto en el espacio de trabajo original.

Ciudad



Figura 93: Captura de pantalla

³⁰ EPIC GAMES, *Unreal Engine* < <https://www.unrealengine.com/what-is-unreal-engine-4> >



Figura 94: Captura de pantalla

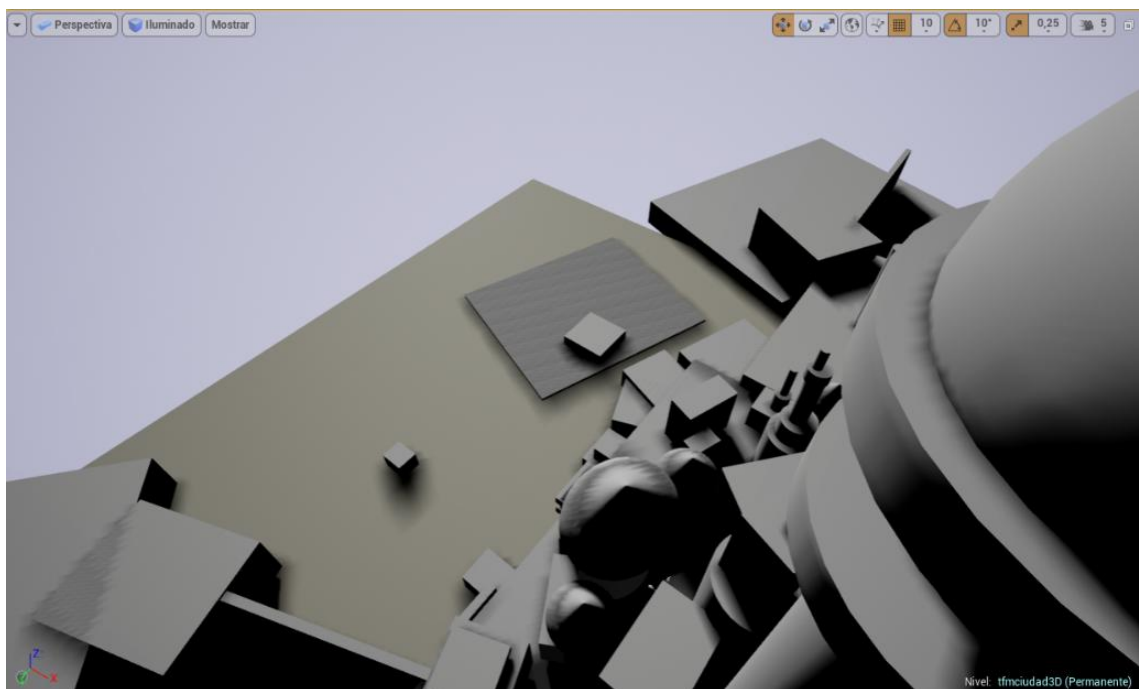


Figura 95: Captura de pantalla

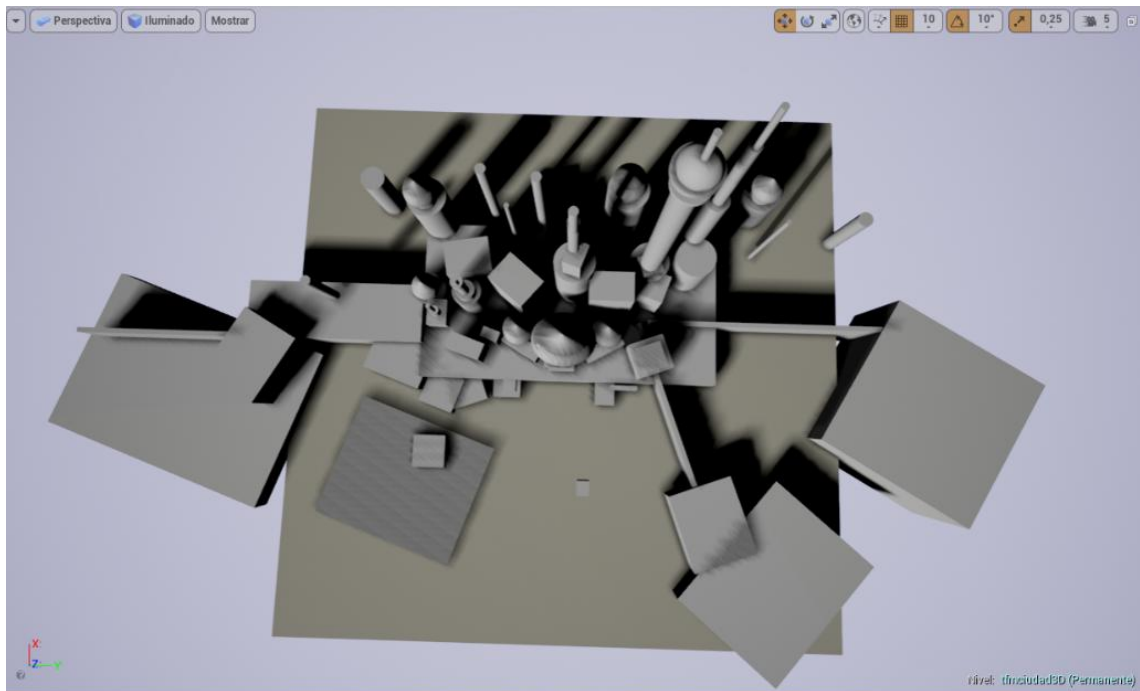


Figura 96: Captura de pantalla

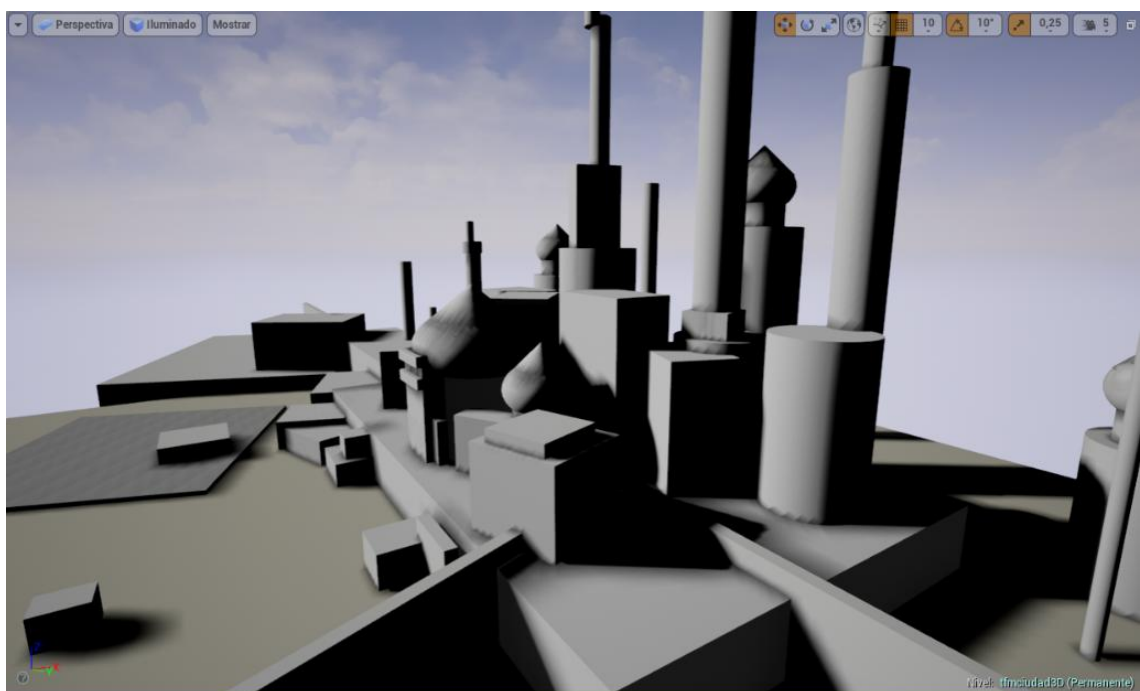


Figura 97: Captura de pantalla

Casa de Aladino



Figura 98: Captura de pantalla



Figura 99: Captura de pantalla

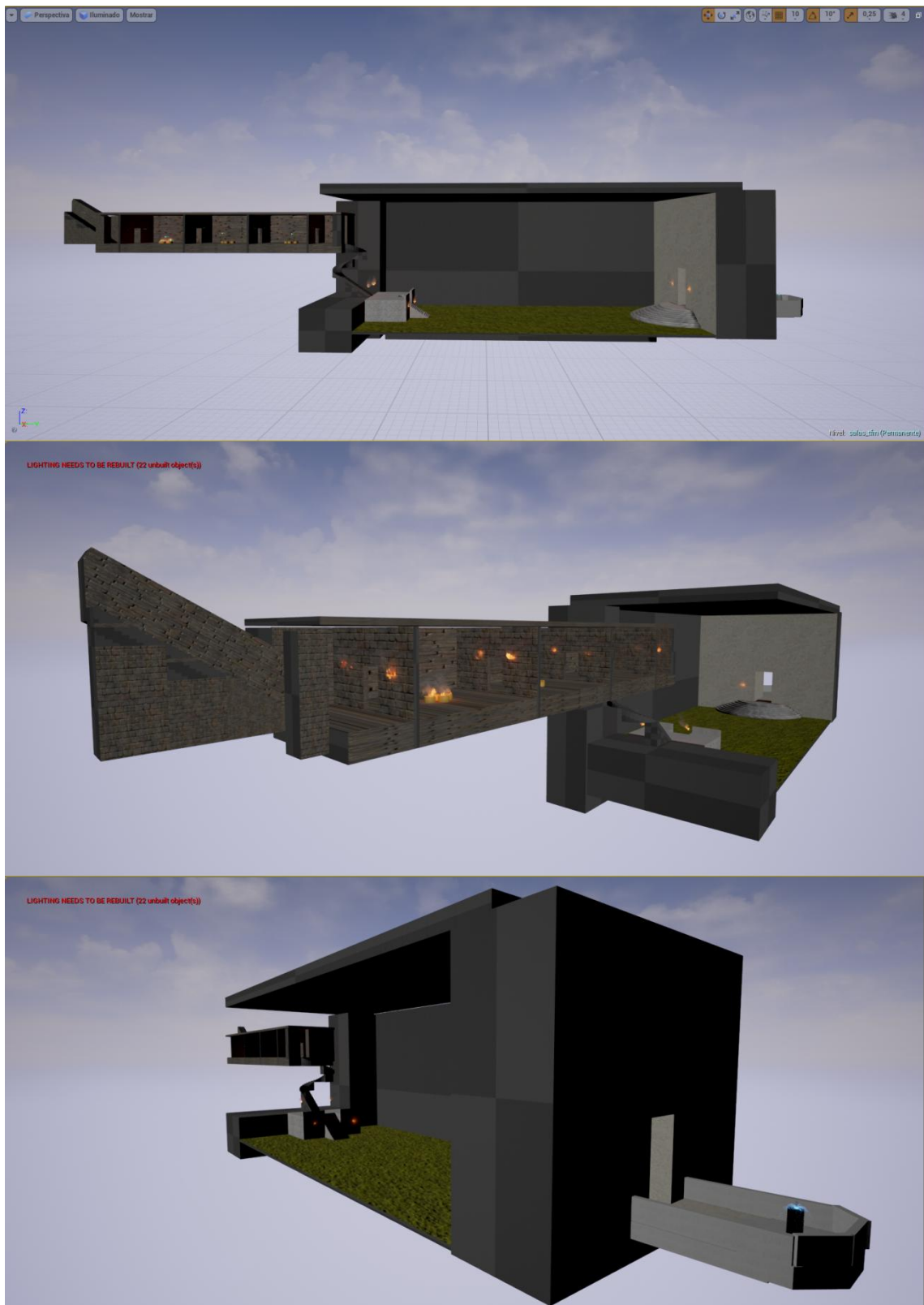


Figura 100: Captura de pantalla

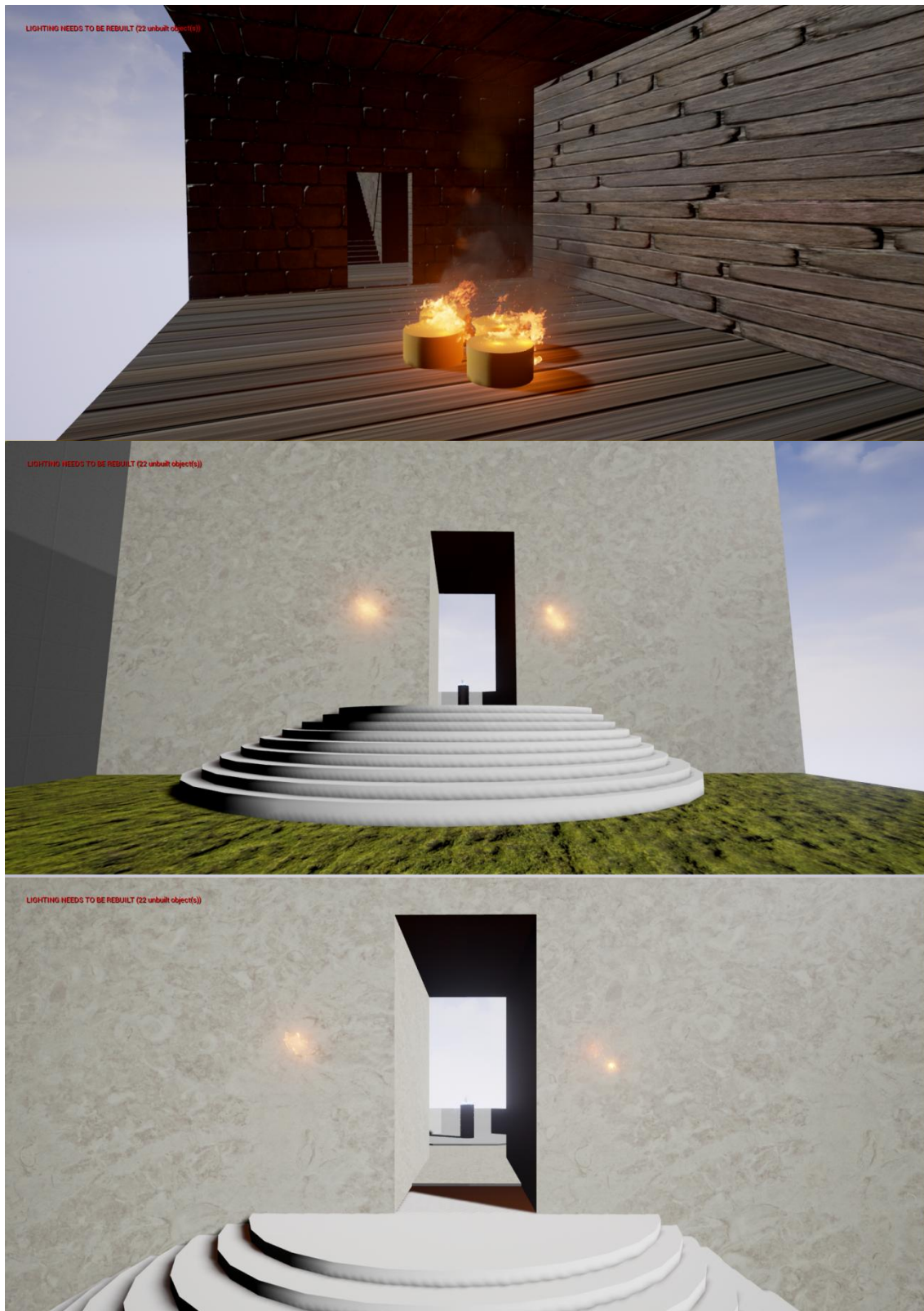


Figura 101: Captura de pantalla

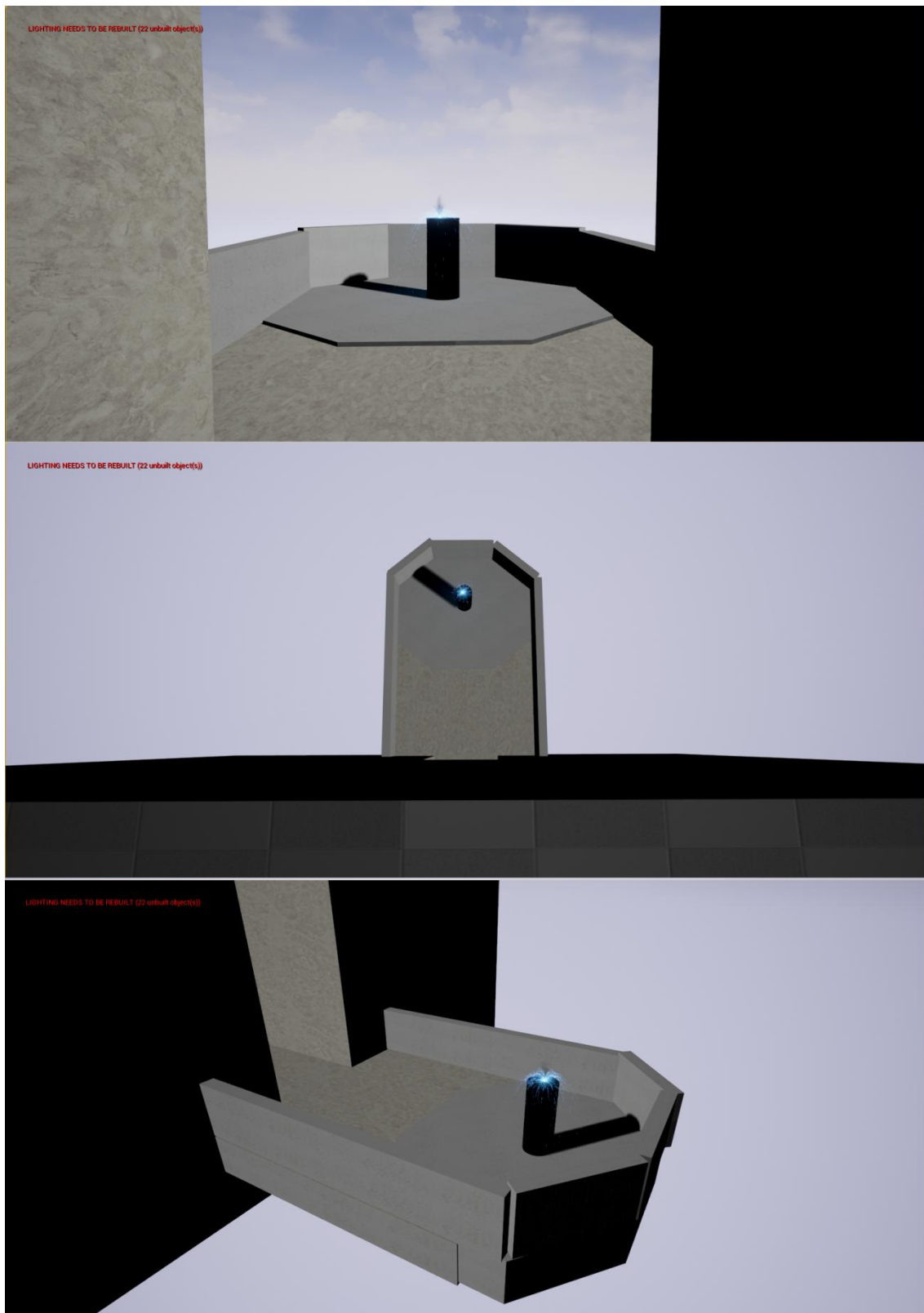
Salas de la lámpara



Figuras 102, 103 y 104: Capturas de pantalla



Figuras 105, 106 y 107: Capturas de pantalla



Figuras 108, 109 y 110: Capturas de pantalla

II.4.3 PERSONAJES

Basándose en el hilo de la historia, se llevó a cabo el diseño de varios tipos de personajes y un modelo para los guardias de la ciudad. Estos fueron:

- Aladino
- El brujo anciano
- El sultán
- La princesa Badrulbudur
- Seres mágicos
- Guardias

El diseño de los personajes finalmente se centró básicamente en la apariencia facial, buscando transmitir la personalidad del personaje a través de los rasgos y la expresión, o en ocasiones el color. No obstante, también de trabajo en torno a las vestimentas como se verá a continuación con el caso de Aladino.

A continuación, se presentan las descripciones de los diferentes personajes junto a algunas imágenes referentes a los bocetos del proceso de trabajo realizados durante su creación.

Aladino:

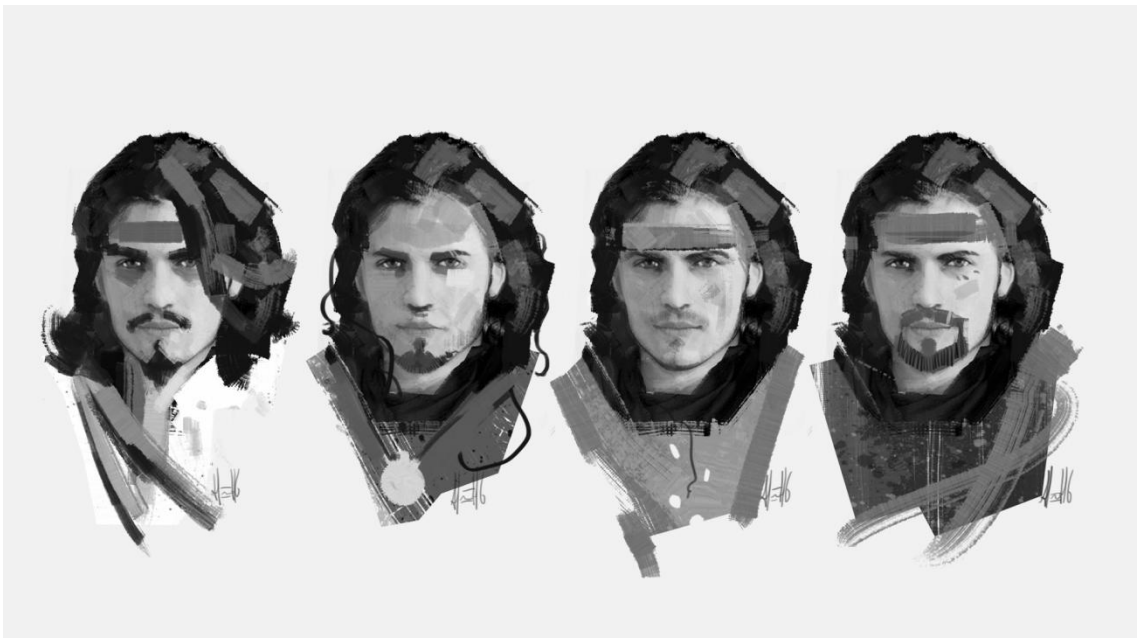
El primer diseño del personaje se llevó a cabo pensando en la ropa que llevaría durante la primera parte, en la que el joven es pobre y eso se ve reflejado en sus propios ropajes. Los diseños que en un principio podrían ser independientes, también podrían formar un ciclo evolutivo de derecha a izquierda³¹

³¹ En referencia a la imagen *“Boceto de vestimenta de Aladino en el primer acto.”*



Figura 111: Boceto de vestimenta de Aladino en el primer acto.

De esta forma, el avance por el desierto de vuelta a casa (en caso de llevar esta vestimenta) haría que, a causa del calor, el protagonista cambiase la disposición de sus telas con el fin de llevar un atuendo más cómodo.

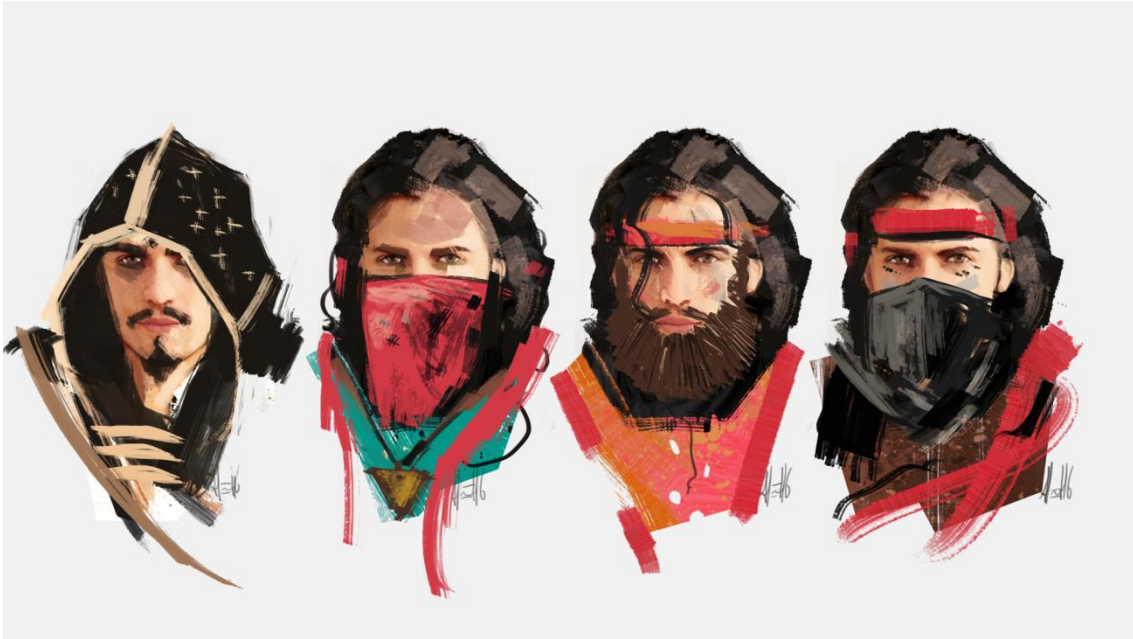




Figuras 112 y 113: Hojas de diseño de Aladino en b/n y color

Los diseños más maduros del personaje se realizaron para la segunda mitad del relato, en la que Aladino vuelve de la guerra. Con una vestimenta y apariencia más adecuada al hilo argumental. De la misma forma que el diseño más luminoso se adaptaría al desenlace.





Figuras 114 y 115: Hojas de diseño de Aladino en b/n y color

Brujo anciano:

Para la apariencia del anciano en un comienzo, se trabajó la idea de una evolucion visible hacia un lado oscuro en la cual envejecía o adoptaba una imagen más enferma o de brujo. Finalmente se trabajó un diseño distinto que mantuviese una estética que en un inicio pudiese interpretarse como amigable y más tarde como de enemigo.

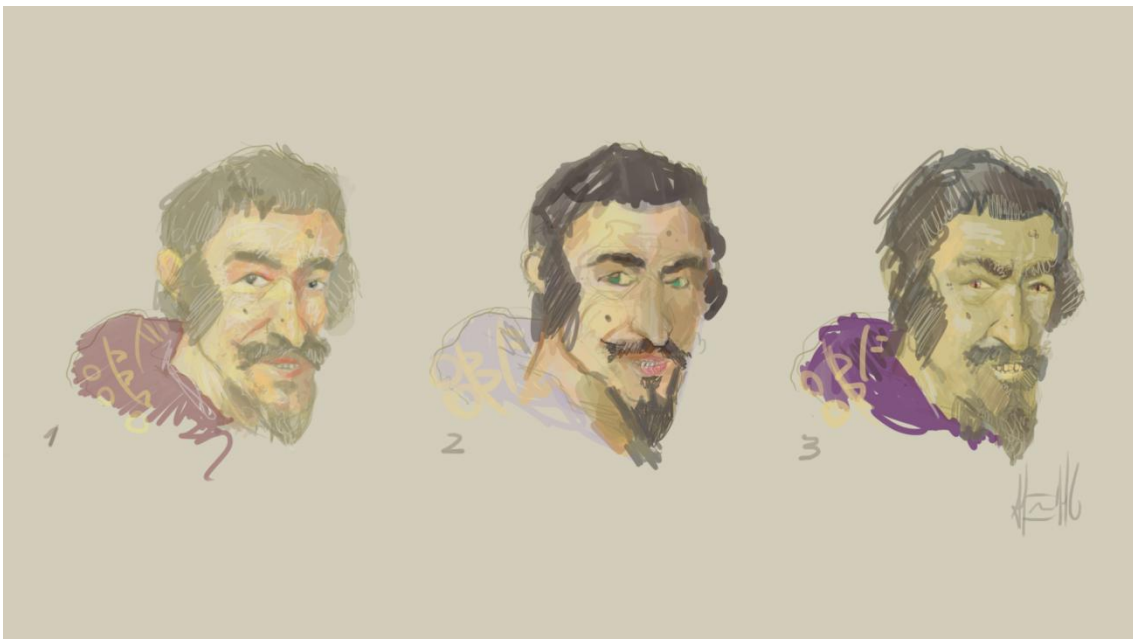


Figura 116: Idea inicial de la evolución facial del brujo y un primer aspecto.

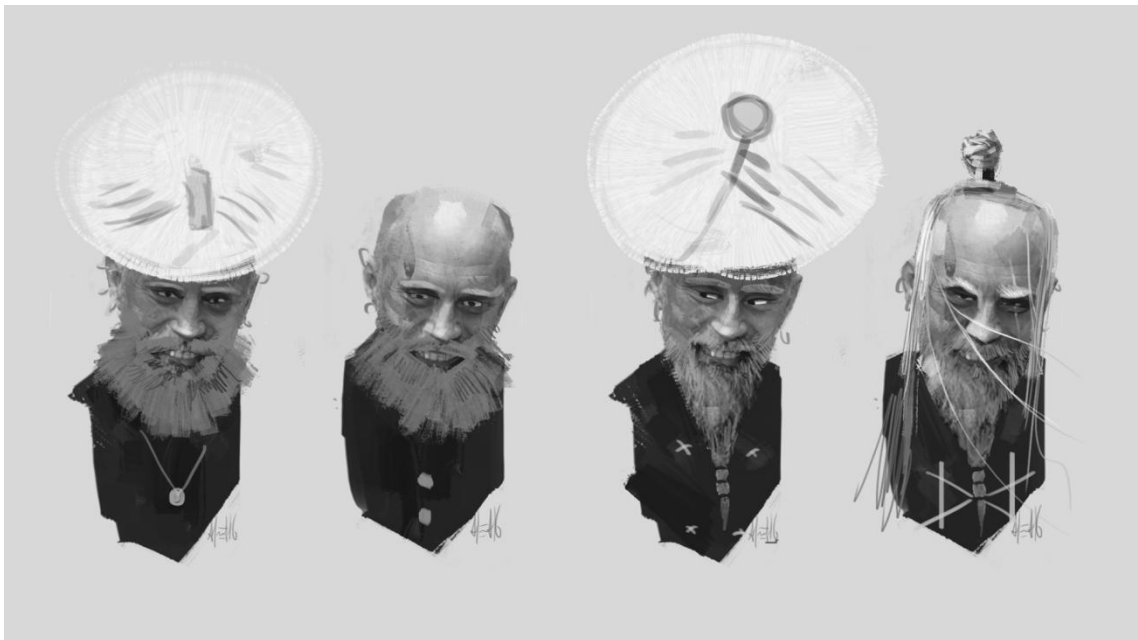


Figura 117 y 118: Hojas de diseño del anciano brujo en b/n y color

El sultán:

Para la imagen del sultán se buscó representar una personalidad amistosa, ya que durante la narración no se presenta como un enemigo natural, si no como un hombre mayor que teme por la vida de su hija y necesita de la ayuda de otros junto a él que cuiden de su reino y bienes.

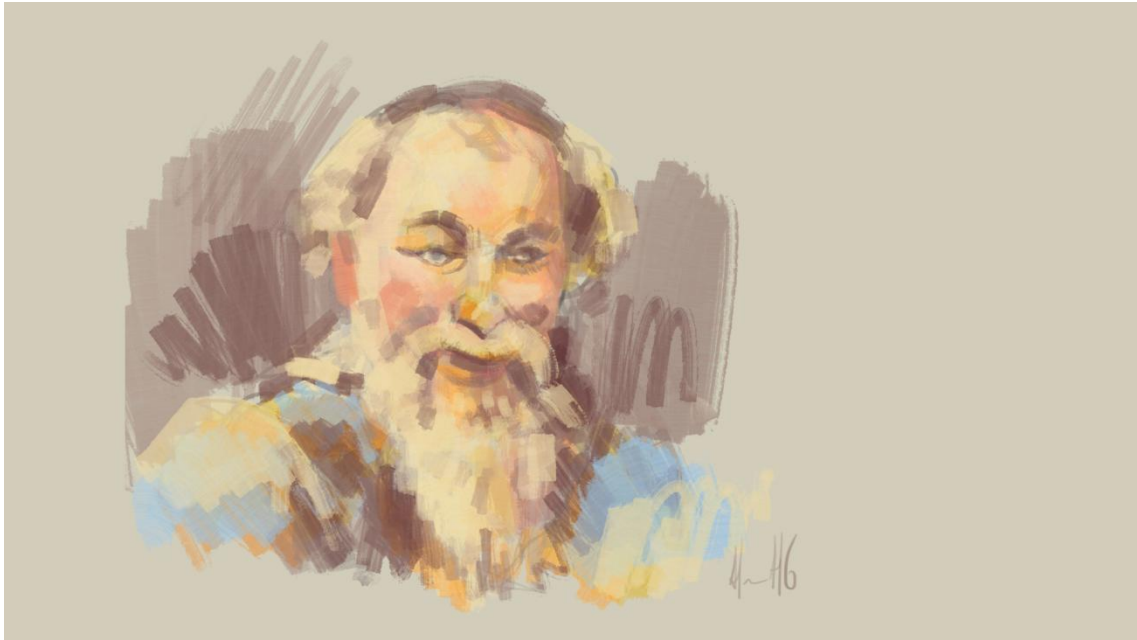


Figura 119: Primera idea para el personaje.

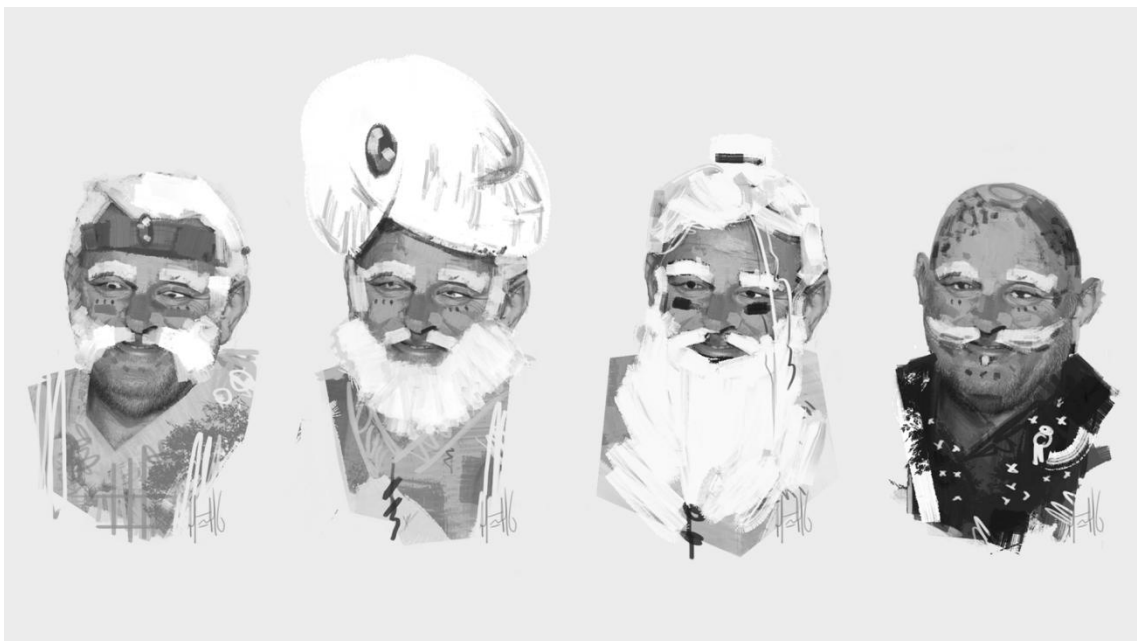




Figura 120 y 121: Hojas de diseño del sultán en b/n y color

La princesa Badrulbudur:

La representación de la princesa debía de ser la de una joven hermosa, de la cual el protagonista se enamora en el primer momento de verla y que mostrase en sí misma el equilibrio de todas las civilizaciones utilizadas para la creación de este universo.





Figura 122 y 123: Hojas de diseño del sultán en b/n y color

De la misma forma que con Aladino, se realizaron diseños muy distintos aplicables a diferentes momentos de la narración.

Seres mágicos:

La parte referente a los seres mágicos fue un tema a partes iguales complejo como interesante, ya que suponía un reto realizarlo de una forma estéticamente satisfactoria. Así pues, se debía trabajar el diseño de dos genios (según la narración original) uno procedente del anillo y otro de la lámpara. A partir de eso se meditó también en las premisas de trabajo y la unión de las culturas que marcaba la estética de todo el proyecto y se barajó la posibilidad de que los que genios pasasen a ser seres y que uno perteneciese más a una cultura y otro a las otras dos. Estas serían China, por una parte, y Siria e Irán por otra.

Ser del anillo:

Para el ser del anillo se trabajó a partir de la imagen clásica del genio. Un guerrero divino que ayudaría a Aladino, especialmente en el combate final, en el cual encontraría la referencia en este.



Figura 124: Primer boceto de la aparición del ser del anillo en las salas de la lámpara.

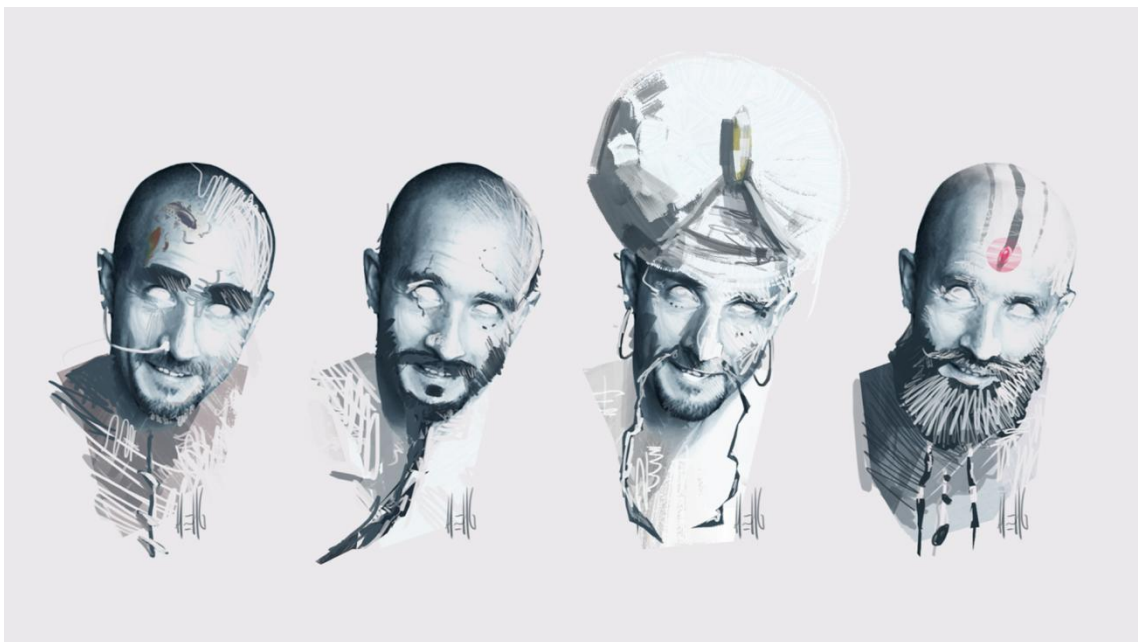
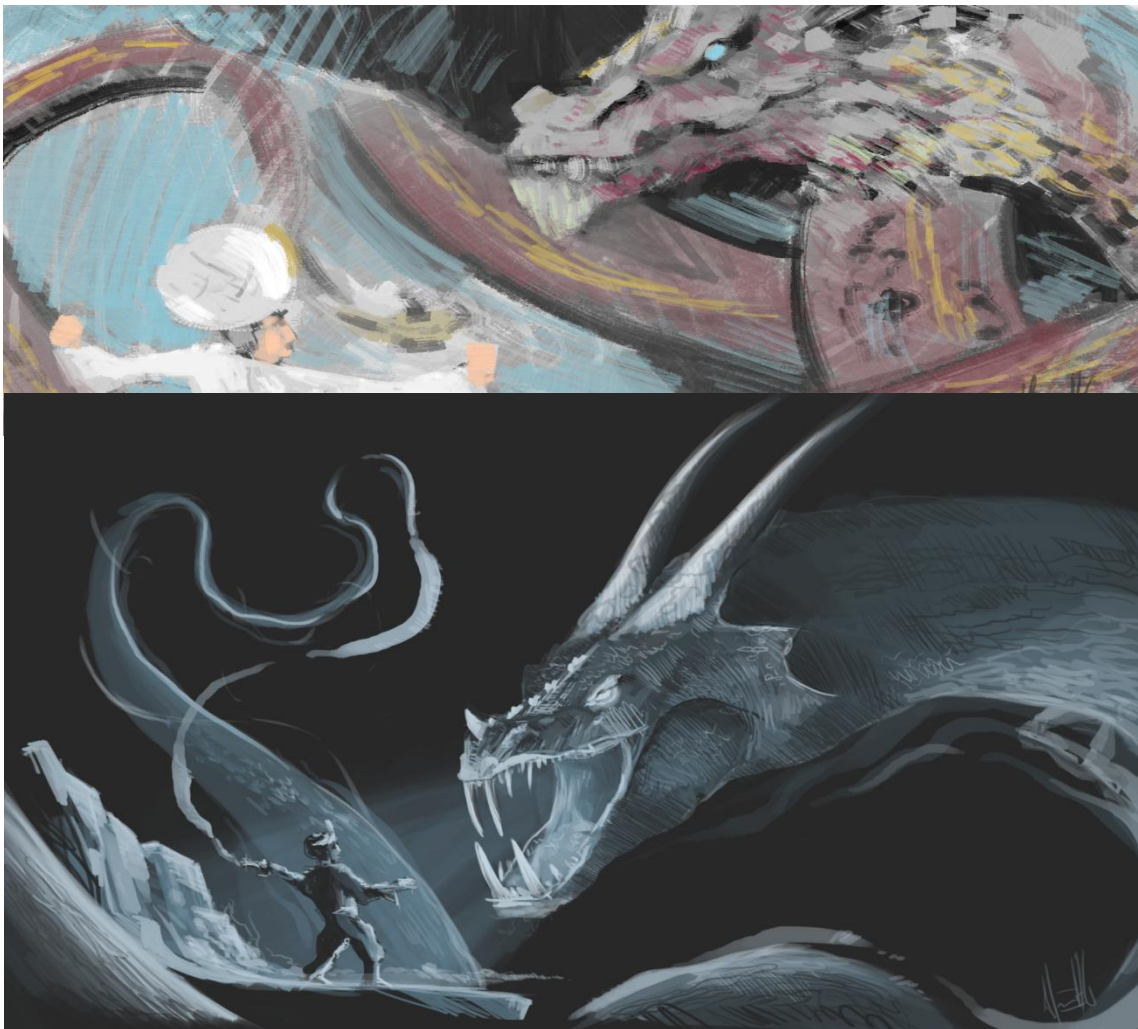


Figura 125 : Hojas de diseño del ser del anillo en color

Ser de la lámpara:

El ser de lámpara reflejaría toda era magia referente a la China más antigua y encarnaría en el combate final al brujo, siendo de esta forma, su representación fue a través del dragón, creando así en el conflicto final una representación de la lucha entre el mal y el bien, la oscuridad y la luz, el hombre y la bestia.

A continuación se muestra un primer boceto y una ilustración final que narra la primera invocación del ser de la lámpara por Aladino y muestra la evolución de la idea y la estética



Figuras 126 y 127: Aladino frota la lámpara y aparece en un lugar antiguo, frío y milenario. Un ser se muestra como su siervo y hace realidad sus deseos.

Guardias

La representación de los guardias se llevó a cabo a partir de la estética china clásica, los adornos y los colores propios del reino, visibles constantemente en la narración. También se aplicó el blanco (el color de la luz, el del bien), con el fin de no relacionar el aspecto directamente con la ira y la maldad, además del propio estilo de los mismos, así como el calzado, más relacionado con los estilos de Siria e Irán clásicos.

Este modelo de soldado sería incorporado en todas las zonas importantes o de patrulla durante la narración, como muestra del poder militar del imperio.



Figura 128: Diseño de soldados de la guardia del sultán.

II.4.4 OBJETOS Y ELEMENTOS REPRESENTATIVOS

Este apartado hace referencia principalmente a los dos objetos principales de la narración, el anillo y la lámpara.

Para ambos, se llevaron a cabo muchos diseños, con el fin de definir de la mejor forma posible la estética y forma del mismo.

A continuación se muestran algunos de los diseños posibles y los definitivos

Anillo

El diseño del anillo debía representar la cultura árabe sobre la china, con el fin de reforzar la historia del ser mágico.

La primera imagen se realizó con el fin de trabajar los posibles materiales y texturas para el diseño final.

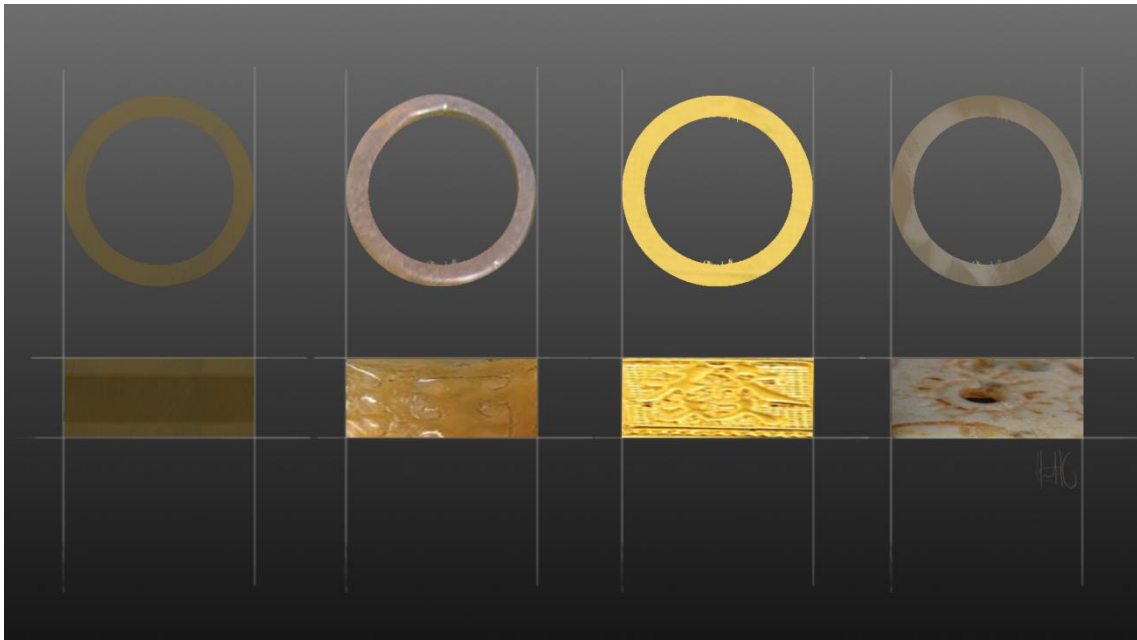


Figura 129: Texturas para el anillo

Seguidamente, se trabajó en los posibles diseños del anillo. La estética y estilo que prevalecería junto a la forma.



Figura 130: Diseños del anillo

Tras elegir los más interesantes, se concretó un poco más el diseño buscando variantes.



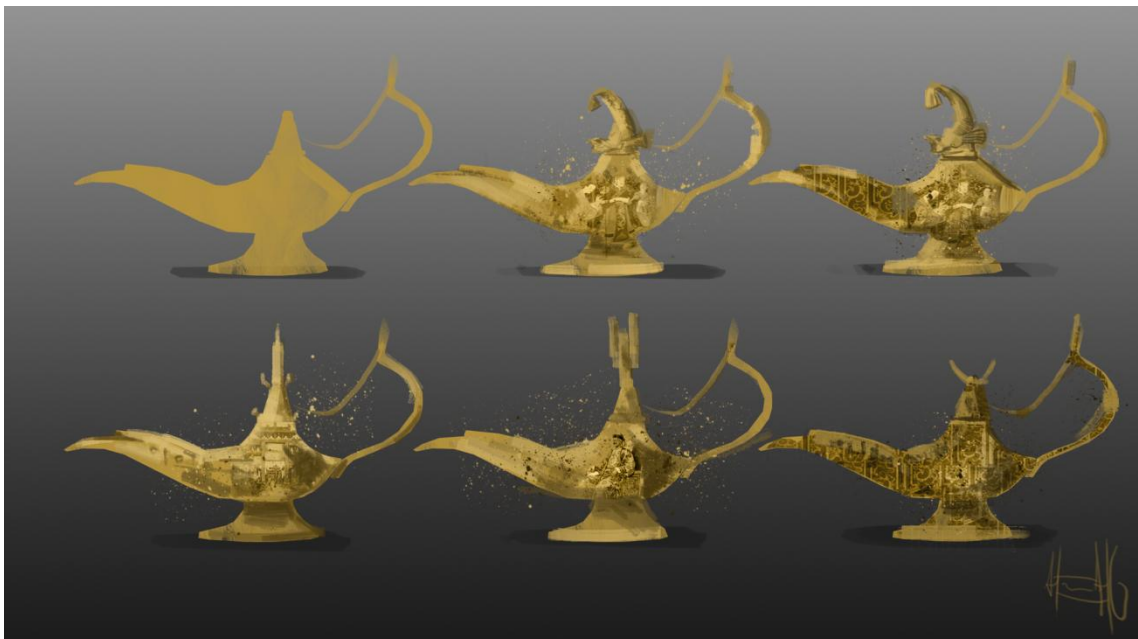
Figura 131: Diseños del anillo

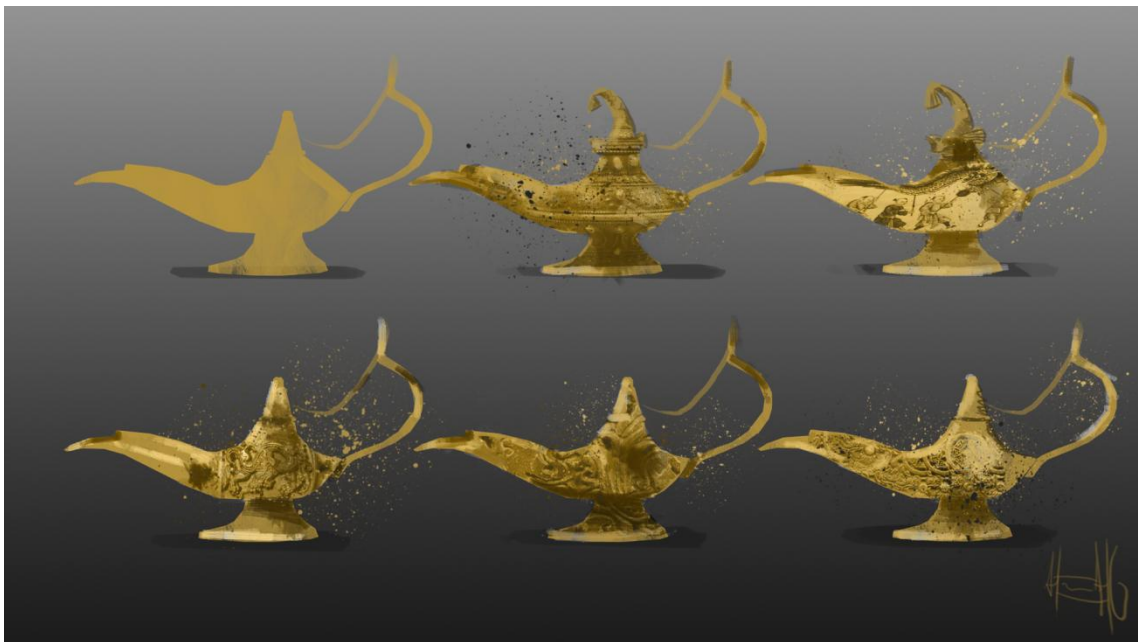


Figura 132 : Diseños del anillo

Lámpara

Aun partiendo de una forma árabe, el diseño y la decoración debían hacer referencia a la cultura china, con el fin de mantener esa unión creada y reforzar la historia de los seres mágicos.





Figuras 133 y 134 : Diseños para la lámpara

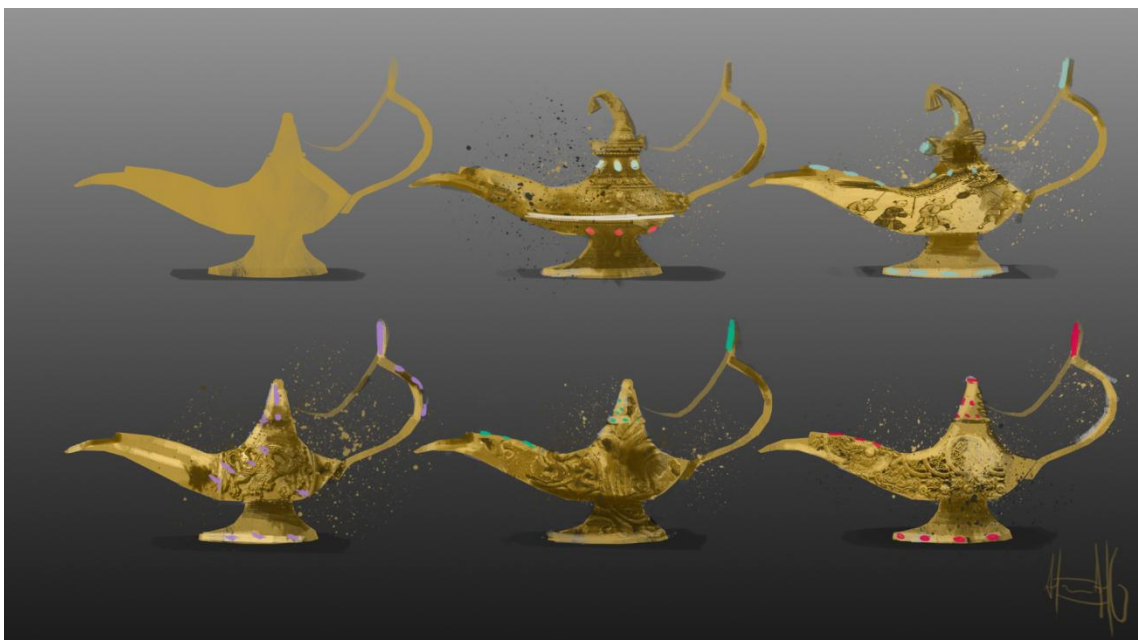


Figura 135: Diseños para la lámpara

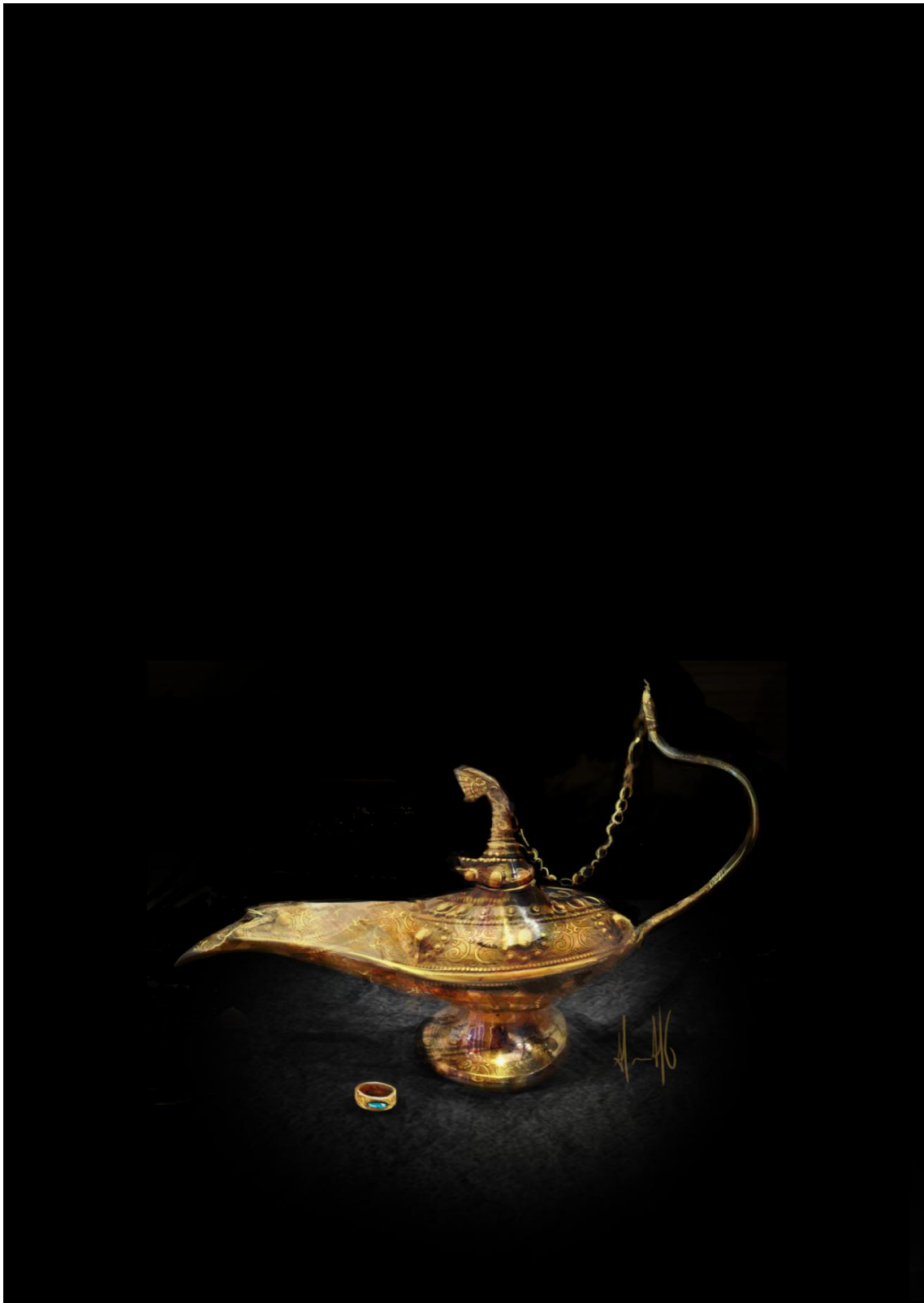


Figura 136: Diseño final para la lámpara y el anillo a partir de los bocetos

II.4.5 CRÉDITOS Y PRESENTACIÓN

Este apartado guarda todos esos puntos referentes a la presentación de la obra de una forma comercial y de montaje.

De esta forma, se presentan los tipos de créditos seleccionados para su utilización en la producción así como la elaboración de diferentes carteles, creados como reclamo para el proyecto.

Créditos

De una forma u otra, la unión de culturas debía estar presente en toda la estética, de modo que se creó un tipo de fuente específica para ser utilizada en los textos de la propia historia o en los títulos más importantes de la obra.

La fuente creada es la siguiente:



Figura 138: Fuentes utilizadas en la producción

Por otra parte, se tomó una fuente básica para el resto de créditos, con el fin de facilitar la lectura y no perder la esencia llevada hasta ahora. Esta fuente fue “Pristina” también representada en la imagen anterior, junto a la fuente creada especialmente para la narración.

Presentación

Para la presentación del proyecto se decidió llevar a cabo una serie de posters o portadas que definiesen la historia en una sola imagen. Para esta práctica se empleó la siguiente metodología o proceso de trabajo:

¿Qué hacer? Creación de una imagen/composición que relacione los elementos y momentos de importancia en la narración, sirviendo como resumen.

¿Cómo hacerlo? Buscando esa relación a partir de situaciones de importancia en el hilo narrativo e introducirlas a través de objetos, llegando incluso en alguna ocasión a obviar esas escenas y sustituirlas simplemente por los objetos que se encargan de contar o dar a entender la historia.

Objetivos:

Representar la historia a partir de una imagen que a su vez sirva como portada y cartel.

Tema propuesto:

Historia de Aladino y la lámpara mágica.

Nueva versión de una de las historias recopiladas en el libro *Las mil y una noches*. En la que las antiguas civilizaciones de china, irán y siria se dan la mano para construir un universo único en el que situar la narración.

Esto se debe a que en la historia original se encuentran numerosos referentes de china, pero al estar recopilado en *Las mil y una noches*, desde siempre se ha situado más en el mundo árabe.

Así pues, la intención, además de dar a entender que es la historia de Aladino, sería dar a entender por mínima que sea, esta relación entre el mundo árabe y el asiático.

1. Imagen: Proceso diseño posterior >búsqueda imagen

Referentes:

- Universo: Arquitectura, costumbres y decoración asiática, persa y siria.
- Cartel: Narración y momentos u objetos claves de la historia conocidos generalmente o que den a entender de una forma clara la idea.

Bocetos o ideas:

Principalmente 2 Ideas. Una más narrativa y una más simbólica.

Una tercera idea alternativa en la que se crea una unión de las dos anteriores.



Figura 139: Boceto inicial para la portada

A continuación se muestran las imágenes escogidas:



Figura 140: Diseño de portada 1

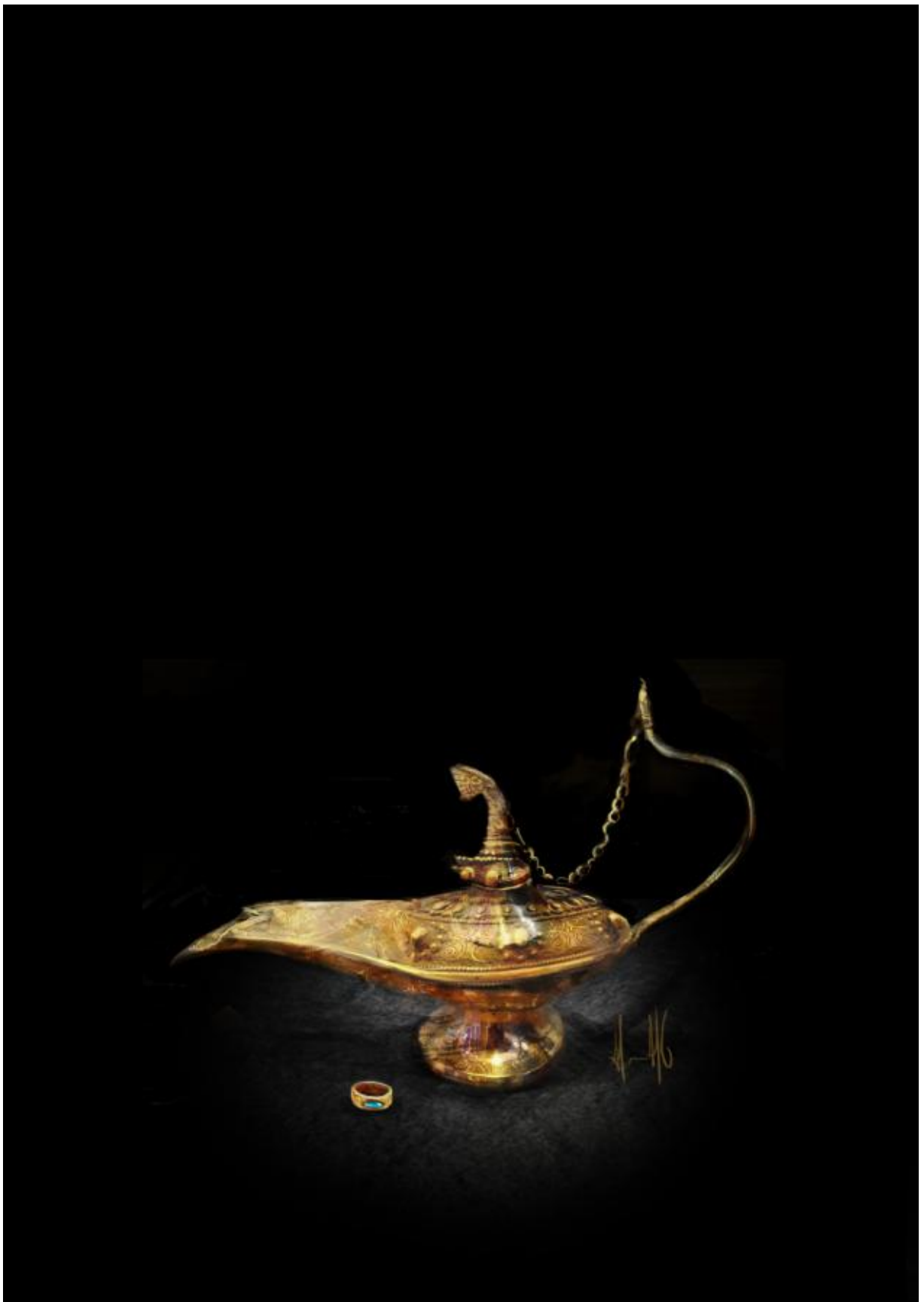


Figura 141: Diseño de portada 2

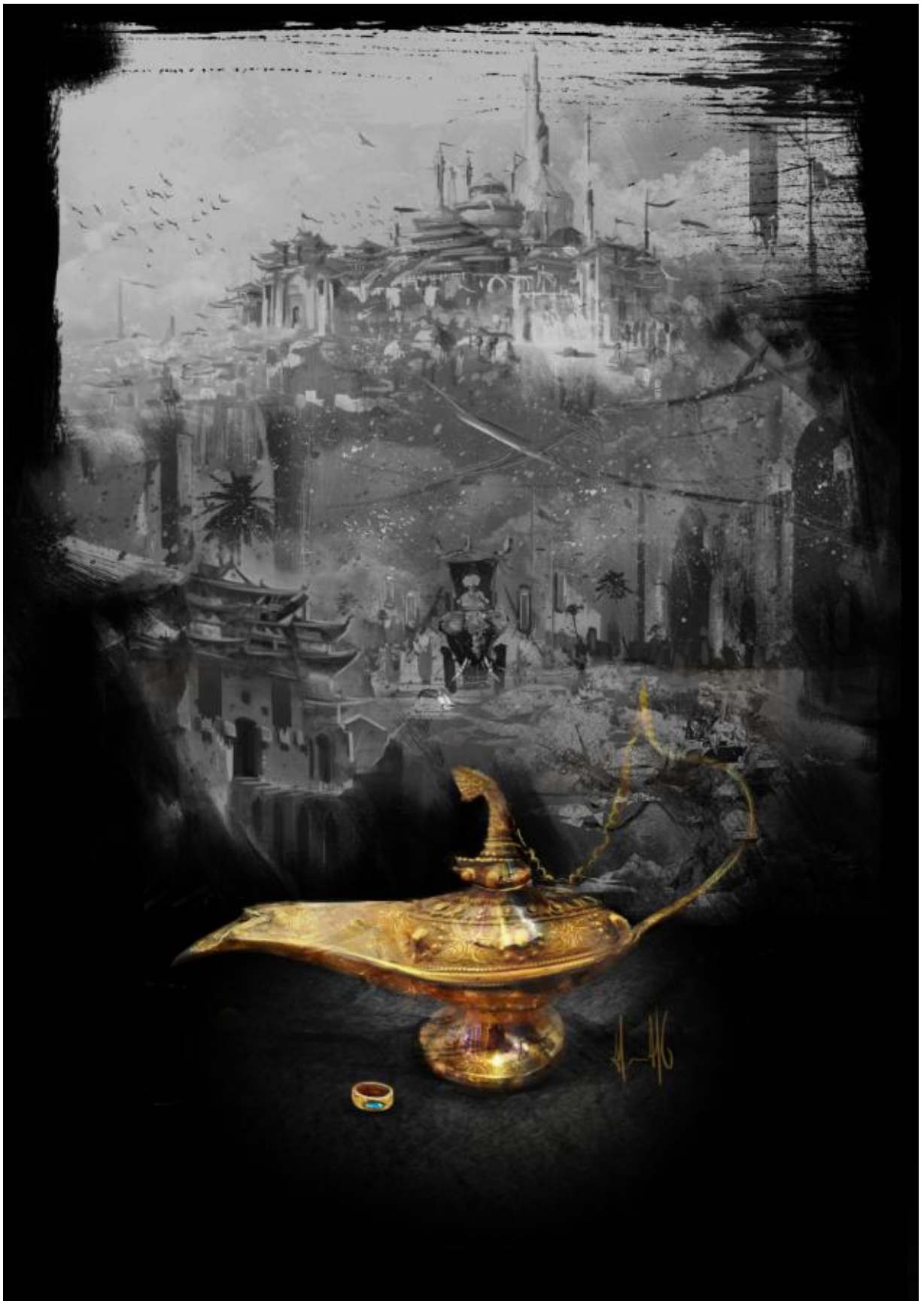


Figura 142: Diseño de portada 3

2. Representación

A través de la metáfora. Relación de todo aquello que ocurre en la historia o está por ocurrir a partir del objeto de la lámpara y el anillo.

Modalidad de los carteles.

- Se presenta solo los objetos
- Se presenta el objeto y la respuesta
- Se presenta los objetos y la respuesta

3. Conclusiones.

- ¿Mostrar más o mostrar menos?

¿Es mejor mostrar menos para conseguir una respuesta mayor o abarcar suficiente para dar a entender la magnitud de la idea de una forma aproximada?

- Representar a partir del objeto como símbolo

Representar toda una historia a partir de un concepto mucho más simple ayuda a crear una expectación, un afán por imaginar todo aquello que no se ve y aumentar todo aquello que se podría representar y no se hace.

CONCLUSIONES

El proyecto *Teoría y Práctica del Concept Art. Procesos de Preproducción*, es el resultado de una investigación que ha definido un camino de desarrollo tanto a nivel teórico como práctico. Cumpliendo con los objetivos pautados, se ha llegado a determinar un marco de investigación conceptual que sirvió como base para la elaboración de una producción artística inédita, utilizada además con fines como portfolio artístico.

El avance y la evolución que ha tenido la producción ha sido significativa. El Máster de Producción Artística, ha significado un apoyo a la hora de llevar a cabo la producción de la obra propia de una forma profesional. Las asignaturas han ayudado tanto a generar la obra como a defender las ideas sobre las que se sustenta el proyecto, así como la recopilación de conocimientos volcados y reflejados tanto en la memoria como en la práctica. Consiguiendo así direccionar una investigación teórica y práctica, que es el resultado de un proceso largo de trabajo y esfuerzo, teniendo en cuenta que el recorrido en ocasiones tocaba áreas totalmente desconocidas.

La producción elaborada durante la práctica ha supuesto una evolución en lo que respecta al trabajo propio, ya que me ha permitido la oportunidad de volcar los conocimientos que tenía hasta el momento en un proyecto más extenso, alejado de la producción de ilustraciones sueltas y dispares, buscando más el objetivo de centrarse en torno a un tema y realizar una producción que defendiese mi idea de visión de aquel mundo narrado. Es importante remarcar la importancia del *concept art* y los marcos en los que se encuentra, ya que supone el trabajo de idea previo totalmente a cualquier producción, de esta forma, el arte de concepto se posiciona en el comienzo de toda creación, buscando producir ideas y reflejarlas para que los siguientes equipos de producción puedan entender y abordar lo que se propone. Así pues, el *concept art* comienza y termina con la creación de la idea (escenarios, personas, objetos, etc).

La investigación teórica ha supuesto un repaso y en ocasiones conocimiento de aquellos autores representativos y que de una forma u otra su trabajo siempre es un referente a tener en cuenta en el de uno propio. Mediante esta documentación también se ha reforzado el conocimiento de los límites y los campos que un verdadero artista de concepto debería abarcar en una producción. Así pues, una vez conocidos serían aplicados a la práctica.

El estudio de las técnicas en relación a los autores también fue de vital importancia, ya que ayudaron a decidir y utilizar una técnica con el fin de poder trabajar con facilidad a la hora de crear una gran cantidad de imágenes como las realizadas. De forma que la imagen fuese representada de una forma rápida y resultante en infinidad de situaciones.

Por otra parte, la práctica representó toda esa demostración de conocimientos y entendimiento adquiridos durante la fase teórica. La representación de la historia a partir de

los momentos clave o precisos, el diseño de los elementos de forma que el relato tomase personalidad y no fuese un réplica de los ya realizados constantemente, etc.

La constante representación de las ideas, ayudó poco a poco a mejorar del dominio de la técnica y con ello se pudieron realizar mejores representaciones y mostrar con mayor exactitud aquello que se quería.

El resultado visual conseguido ha sido un éxito, dado que se ha conseguido crear un universo nunca visto antes en el que acoger la narración, de una forma que guarda relación y guiños con la historia original, sin ser fruto del azar.

Cierto es, que el resultado final al que iría destinada la producción de este trabajo sería una película. No obstante, este dato se tomó solo como punto de partida para encabezar de una forma más seria el proyecto, pero que tomando como referencia las producciones realizadas hoy en día, la evolución de las técnicas digitales y los fines comerciales, bien podría servir también como punto de partida para la producción de un videojuego de entretenimiento, ya que cada vez más, estos títulos se alejan bien poco del cine. De esta forma, los escenarios, personajes y objetos diseñados servirían como punto de partida para la creación del material que luego se presentaría en el modelo jugable.

En referencia a la profesionalización, bien se podría llevar a cabo una producción a partir del texto e ideas creadas en este trabajo. No obstante, este proceso no se llevó a cabo porque se alejaría de la naturalidad del proyecto que únicamente engloba el *concept art* durante el proceso de preproducción, además, la realización de dicha obra dispararía el tiempo, los conocimientos y materiales de los que está al alcance.

Finalmente, todo el trabajo realizado se convierte en una parte del portfolio personal, demostrando la propia validez para abordar proyectos que trabajen un tema en cuestión. Así como la capacidad creativa y defensa de las ideas producidas. Haciendo de este, un extracto de mi experiencia, mucho más competitiva a la anterior.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía referenciada

- ANÓNIMO. *Las Mil y Una Noches*, Editorial Everest, 1998.
- DEL CERRO, D. *Concept art "Diseñando nuevos mundos"*. Universidad de Sonora, 2014.
- FUNDACIÓN SUIZA PARA LA CULTURA PROHERLVETICA, *Swiss Design In Holly-Wood* [catálogo], Valencia: Editorial de la UPV, 2009.
- *Imagine FX*. Reino Unido, varios números como documentación. Referencia en el trabajo a: Question, Nº 121, Mayo 2015
- MILLER, M. *Assassin's Creed. La Historia definitiva ilustrada*, Panini Comics, 2015.
- SALISBURY, M. *Alien: El archivo*. NORMA Editorial, 2016.

Bibliografía complementaria

- BETHESDA SOFTWARES. *The Art of Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015
- BLANCHE, P. *Derelict Planet*. 2012
- BRADYGAMES. *The Art of World of Warcraft*, Bradygames, 2006.
- DiLullo, T. *300 El libro de la película*, Norma Editorial, 2007

- FALCONER, D. *Chronicles: The Art of War (The Hobbit: The Battle of the Five Armies)*, 2015
- JANUSZCZAK, W. *Techniques of the Great Masters of Art*, 1997
- JOHNSTON, J. *Star Wars Art: Concept*, Lucasfilm LTD, 2013.
- LEVINE, K. *The Art of BioShock Infinite*, Irrational Games, 2013
- LILLY, E.J. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, 2015
- KOHR, M. *Digital Painting techniques Volume 2*, 2015
- KOHR, M. *Digital Painting techniques Volume 3*, 2015
- WADE, D.P. *D'artiste: Concept Art*, Ballistic, 2006.

Webgrafía

- ACOSTA, F. *Fernando Acosta*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: <
<http://www.facosta.com/>>
- BALLISTIQ DIGITAL Inc, *ArtStation*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en:
<artstation.com >
- BIBLIOTECAS ZONA F, *Calameo, Los Mil Relatos*. [consulta 16 de junio 2016].
Disponible en: <<http://es.calameo.com/books/00175777079f3c4e77be1/>>
- BRADLEY, N. *Noah*. [consulta 18 de junio 2016]. Disponible en: <
<https://noahbradley.com/> >

- CHINA POR DESCUBRIR, *Rincones*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <http://china.pordescubrir.com/cat/rincones> >
- CINE Y ARQUITECTURA. *Cine y arquitectura*, 2011. [consulta 19 de junio 2016].
Disponible en: < <http://www.cineyarquitectura.com/2012/08/prometheus-los-inicios-de-alien-o-una.html> >
- DONGLU YU, *Donglu Yu ArtStation*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <https://www.artstation.com/artist/donglu> >
- EPIC GAMES, *Unreal Engine*. [consulta 18 de junio 2016]. Disponible en: < <https://www.unrealengine.com/what-is-unreal-engine-4> >
- FANTASY.MRUGALA, *Fantasy.mrugala*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: <fantasy.mrugala.net >
- FILMAFFINITY, *Filmaffinity*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: < www.filmaffinity.com >
- H.R. GIGER. *H.R.Giger*, 2015. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: <<http://www.hrgiger.com/>>
- JOHN, H. *John Howe*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: < www.john-howe.com/ >
- LUNA, *Significado de los colores, Significado del color rojo*. [consulta 18 de junio 2016].
Disponible en: < <http://significadodeloscolores.info> >
- MARSAL, C. *Carles Marsal*. [consulta 17 de junio 2016]. < <http://carlesmarsal.com/training-matte-painting-tecnicas-completas/> >
- MEGA CONSTRUCCIONES, *Ciudadela de Alepo*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <http://megaconstrucciones.net/?construccion=ciudadela-alepo> >

- SOCIEDA TOLKIEN ESPAÑOLA, *Elanilloúnico*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en:
< <http://elanillounico.com/tolkienpedia/personas/alan-lee/> >
- TARINGA, *Mezquitas del mundo (Segunda parte)*. [consulta 17 de junio 2016].
Disponible en: <<http://www.taringa.net/posts/imagenes/15554178/Mezquitas-del-Mundo-Segunda-Parte.html>>

Filmografía

- BURTON, T. *Aladdin and His Wonderful Lamp* [Película], Estados Unidos, Gaylord Productions Inc. / Lions Gate Films / Platypus Productions, 1986
- MUSKER, J. CLEMENTS, R, *Aladdin* [Película], Estados Unidos, Walt Disney Pictures, 1992.
- NEWELL, M. *Prince of Persia: The Sands of Time* [Película], Estados Unidos, Walt Disney Pictures / Jerry Bruckheimer Films, 2010.
- PONTECORVO, M. *Le mille e una notte - Aladino e Sherazade* [Película], Italia, Coproducción Italia-Alemania-España; Rai Fiction / Lux Vide / Beta Film / Telecinco Cinema , 2012

ÍNDICE DE IMÁGENES

- Figura 1: Alien. El octavo pasajero. FILMAFFINITY, *Filmaffinity*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: < www.filmaffinity.com
- Figura 2: Alien. El octavo pasajero. CINE Y ARQUITECTURA. *Cine y arquitectura*, 2011. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: < <http://www.cineyarquitectura.com/2012/08/prometheus-los-inicios-de-alien-o-una.html> >
- Figura 3: LOTR. JOHN, H. *John Howe*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: < www.john-howe.com/>
- Figura 4: LOTR. FANTASY.MRUGALA, *Fantasy.mrugala*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: <fantasy.mrugala.net >
- Figura 5: Trabajo de Donglu Yu para la marca Ubisoft. DONGLU YU, *Donglu Yu ArtStation*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <https://www.artstation.com/artist/donglu>>
- Figura 6: Trabajo de Martin Deschambault para la marca Ubisoft. BALLISTIQ DIGITAL Inc, *ArtStation*. [consulta 19 de junio 2016]. Disponible en: <artstation.com >
- Figura 7: Ilustración propia
- Figura 8: Ilustración propia
- Figura 9: Ilustración propia
- Figura 10: Ilustración propia

- Figura 11: Ilustración propia
- Figura 12: Ilustración propia
- Figura 13: Ilustración propia
- Figura 14: *Fernando Acosta trabajando para el proyecto AC. Syndicate*. ACOSTA, F. *Fernando Acosta*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: <
<http://www.facosta.com/>>
- Figura 15: *Donglu Yu trabajando para el proyecto FARCRY 4*. Dounglu Yu, FARCRY 4. *DONGLU YU, Donglu Yu ArtStation*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: <
<https://www.artstation.com/artist/donglu>>
- Figura 16: CHINA POR DESCUBRIR, *Rincones*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <http://china.pordescubrir.com/cat/rincones> >
- Figura 17: CHINA POR DESCUBRIR, *Rincones*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <http://china.pordescubrir.com/cat/rincones> >
- Figura 18: MEGA CONSTRUCCIONES, *Ciudadela de Alepo*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: < <http://megaconstrucciones.net/?construccion=ciudadela-alepo> >
- Figura 19: TARINGA, *Mezquitas del mundo (Segunda parte)*. [consulta 17 de junio 2016]. Disponible en: <<http://www.taringa.net/posts/imagenes/15554178/Mezquitas-del-Mundo-Segunda-Parte.html>>
- Figura 20: Ilustración propia
- Figura 21: Ilustración propia
- Figura 22: Ilustración propia
- Figura 23: Ilustración propia

- Figura 24: Ilustración propia
- Figura 25: Ilustración propia
- Figura 26: Ilustración propia
- Figura 27: Ilustración propia
- Figura 28: Ilustración propia
- Figura 29: Ilustración propia
- Figura 30: Ilustración propia
- Figura 31: Ilustración propia
- Figura 32: Ilustración propia
- Figura 33: Ilustración propia
- Figura 34: Ilustración propia
- Figura 36: Ilustración propia
- Figura 37: Ilustración propia
- Figura 38: Ilustración propia
- Figura 39: Ilustración propia
- Figura 40: Ilustración propia
- Figura 41: Ilustración propia

- Figura 42: Ilustración propia
- Figura 43: Ilustración propia
- Figura 44: Ilustración propia
- Figura 45: Ilustración propia
- Figura 46: Ilustración propia
- Figura 47: Ilustración propia
- Figura 48: Ilustración propia
- Figura 49: Ilustración propia
- Figura 50: Ilustración propia
- Figura 51: Ilustración propia
- Figura 52: Ilustración propia
- Figura 53: Ilustración propia
- Figura 54: Ilustración propia
- Figura 55: Ilustración propia
- Figura 56: Ilustración propia
- Figura 57: Ilustración propia
- Figura 58: Ilustración propia
- Figura 59: Ilustración propia

- Figura 60: Ilustración propia
- Figura 61: Ilustración propia
- Figura 62: Ilustración propia
- Figura 63: Ilustración propia
- Figura 64: Ilustración propia
- Figura 65: Ilustración propia
- Figura 66: Ilustración propia
- Figura 67: Ilustración propia
- Figura 68: Ilustración propia
- Figura 69: Ilustración propia
- Figura 70: Ilustración propia
- Figura 71: Ilustración propia
- Figura 72: Ilustración propia
- Figura 73: Ilustración propia
- Figura 74: Ilustración propia
- Figura 75: Ilustración propia
- Figura 76: Ilustración propia

- Figura 77: Ilustración propia
- Figura 78: Ilustración propia
- Figura 79: Ilustración propia
- Figura 80: Ilustración propia
- Figura 81: Ilustración propia
- Figura 82: Ilustración propia
- Figura 83: Ilustración propia
- Figura 84: Ilustración propia
- Figura 85: Ilustración propia
- Figura 86: Ilustración propia
- Figura 87: Ilustración propia
- Figura 88: Ilustración propia
- Figura 89: Ilustración propia
- Figura 90: Ilustración propia
- Figura 91: Ilustración propia
- Figura 92: Ilustración propia
- Figura 93: Ilustración propia
- Figura 94: Ilustración propia

- Figura 95: Ilustración propia
- Figura 96: Ilustración propia
- Figura 97: Ilustración propia
- Figura 98: Ilustración propia
- Figura 99: Ilustración propia
- Figura 100: Ilustración propia
- Figura 101: Ilustración propia
- Figura 102: Ilustración propia
- Figura 103: Ilustración propia
- Figura 104: Ilustración propia
- Figura 105: Ilustración propia
- Figura 106: Ilustración propia
- Figura 107: Ilustración propia
- Figura 108: Ilustración propia
- Figura 109: Ilustración propia
- Figura 110: Ilustración propia
- Figura 111: Ilustración propia

- Figura 112: Ilustración propia
- Figura 113: Ilustración propia
- Figura 114: Ilustración propia
- Figura 115: Ilustración propia
- Figura 116: Ilustración propia
- Figura 117: Ilustración propia
- Figura 118: Ilustración propia
- Figura 119: Ilustración propia
- Figura 120: Ilustración propia
- Figura 121: Ilustración propia
- Figura 122: Ilustración propia
- Figura 123: Ilustración propia
- Figura 124: Ilustración propia
- Figura 125: Ilustración propia
- Figura 126: Ilustración propia
- Figura 127: Ilustración propia
- Figura 128: Ilustración propia
- Figura 129: Ilustración propia

- Figura 130: Ilustración propia
- Figura 131: Ilustración propia
- Figura 132: Ilustración propia
- Figura 133: Ilustración propia
- Figura 134: Ilustración propia
- Figura 135: Ilustración propia
- Figura 136: Ilustración propia
- Figura 137: Ilustración propia
- Figura 138: Ilustración propia
- Figura 139: Ilustración propia
- Figura 140: Ilustración propia
- Figura 141: Ilustración propia
- Figura 142: Ilustración propia

*En este momento de su narración, Scheherezade vio
aparecer la mañana y calló discretamente.*